PER LA TUA CONSOLE

L A   R I V I S T A   D E I   V I D E O G I O C H I

GAME power

25

GAME help
JUNGLE STRIKE
ALIEN³
3
IL TERZO INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE!

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

NBA JAM
IL BASKET NON È MAI STATO COSÌ DIVERTENTE!

SECRET OF MANA
IL GIOCO DI RUOLO DEFINITIVO!

GROUND ZERO TEXAS
UN CD PER VERI PISTOLERI!

TOEJAM&EARL e REN&STIMPY
IL TRIONFO DELLA DEMENZIALITÁ

ANTEPRIMA CES

YOUNG MERLIN • JURASSIC PARK • TOTAL CARNAGE • DRAGON'S LAIR • ZOOL • KIRBY'S ADVENTURE • ROBOCOD • SOLDIER OF FORTUNE • ALFRED CHICKEN • DR ROBOTNIK... • OUT TO LUNCH • PIRATES! • DESERT STRIKE • WICKED 18 • HEAVY WEIGHTS CHAMPIOSHIP • LAWNMOWER MAN • SIM ANT • JAMES POND 3 • PLOK • AWESOME POSSUM • RUSH'N'BEAT 3 • BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON • R-TYPE 3 • PALADIN'S QUEST • LAMBORGHINI • TURTLES 3 • F1 POLE • CHAMPIONSHIP POOL • TINY TOONS ADVENTURE'S 2 • DESERT SPEEDTRAP • PAC ATTACK

Lire 5.000
GAME POWER Febbraio 1994 • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale 50% Milano

AL CONFRONTO GLI
ALTRI SONO GIOCHI
DA DILETTANTI
Sensible continua ad essere la migliore
simulazione di calcio che tu possa contrastare.
Vuoi un libero? Ecco fatto.
Vuoi due ali? Ecco fatto. Per due volte.
Vuoi dei difensori? Ecco fatto. vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* Ecco fatto.
Vuoi il Bar Sport contro I 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano,ma...ecco fatto.
Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.
Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.
Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.
Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare
SENSIBLE SOCCER
NON HA UN SOSTITUTO.
*Solo per Mega Drive.
SONY
IMAGESOFT
GAME BOY
SUPER NINTENDO
Sensible SOCCER
European Champions

GAME power

FEBBRAIO 1994

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

SUPER DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO RED/ATTORE
Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE
Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, Tiziano "Apecar" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi

INCOLLA-BORATORI
Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Pagliano, Antonio "Log" Logisci, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Aida "Heidi" Barassi, Derek "Dela" Fuente

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donald, Dino Meneghin, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Egidio Scognamiglio, Zia Eufemia

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA
Jacopo "Peppa Tencia" Villa, Gian Vittorio Pasquale "Techno" Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

ECCO A VOI IL...

I NUMERI 1, 6, 7, 9 di GAME POWER SONO ESAURITI

25

PAG. 5

APECAR ALLA RISCOSSA: SEPPELITELO DI LETTERE (NON MINATORIE, PREGO...)

CLASSIFICHE

CONTINUATE A MANDARCI LE VOSTRE PREFERENZE SUI RECENSORI DEL MESE!

PAG. 122

Dr. ROBOTNIK

L'ARCI-NEMICO DI SONIC È IL TESTIMONIAL DI QUESTO ROMPICAPO

PAG. 68

MEGA CD STRIKES BACK

IL DIGITALE DELLA GRANDE "S" TORNA ALL'ATTACCO CON I NUOVI TITOLI: JURASSIC PARK (FRA I DINOSAURI), GROUND ZERO TEXAS (UNO SPARATUTTO VIOLENTO) E DRAGON'S LAIR (PROPRIO COME AL BAR)

PAG. 56

PAG. 47

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

a cura di Apecar

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

Dite la verità, ci odiate. Ci odiate perché passate le vostre giornate sui libri mentre noi stiamo qui a giocare alla faccia vostra, ci odiate perché da queste parti c'è Red Fury ad allietarci la vista mentre la cosa più arrapante che vedete voi è il porro sul naso della tipa due banchi avanti. Ma vi capisco, vi capisco anche troppo bene. A parte che i porri potrebbero comunque trovare una loro funzione specifica in attività di selvaggia induzione carnale, non si può comunque fare a meno di notare che, in effetti, siete una massa di sfigati. E noi vi amiamo per questo, esattamente come voi ci odiate. È una questione di magnetismo, polo positivo, polo negativo, e tutta quella roba lì. Non ci credete? Fate bene: mica sono il vangelo. La redazione di GP comunque non si può mai considerare al completo. I cancelli sono sempre aperti anche se le selezioni sono più dure del manico leghista. Per aver maggiore possibilità di riuscita è sufficiente spedirmi un bel cinquantamila in busta chiusa al solito indirizzo, ma ricordatevi che quello che conta è la purezza di spirito e la dedizione al mestiere. Se poi volete lavorare per ottenere una bieca *retribuzione*, andatavene per un weekend in Umbria al santuario di S. Francesco d' Assisi e riflettete sul significato della vita, dell'Universo e del tutto.

Apecar

GRAZIE

Metafisica redazione di Game Power,
Ho 16 anni e mezzo e possiedo SNES, MD e (mancato, per via delle poste italiane) Pc Engine Duo e sono stato ultimamente (n 21) "considerato" nella probante Apposta di GP. Nel numero di dicembre ho potuto notare uno (a mio parere) spiacevole cambiamento: MBF ha ceduto la posta alla figura poco raccomandabile di Apecar (grazie, NdR). Non che lo disprezzi professionalmente, ma penso che sia più apprezzabile nelle recensioni, anche perché MBF usa un elemento molto importante nel momento in cui si ha a disposizione poco spazio: la serietà. Semplicemente non trovo appropriato un umorismo eccessivo in un angolo tanto importante. Adesso, bando alle ciance e via con le domande:

1) Da quando vi ho scoperto in edicola (n. 3) vi considero la migliore rivista in quanto a professionalità, voti e volontà di rinnovarsi in continuazione. Ma a proposito delle pagelle che date ai giochi recensiti, non vi siete mai domandati perché spesso alcuni di voi incorrano in inconcepibili discrepanze? Come si può dare ad *Aladdin* per Megadrive 95%, quando la versione SNES (che presenta gli stessi pregi e difetti) è stata valutata con un (a mio parere giusto...) 79%?

2) È una mia impressione personale oppure stiamo assistendo effettivamente in questo periodo a un calo, a un calo netto di qualità degli ultimi giochi usciti, rispetto allo scorso Natale?

3) Cosa ne pensate del 3DO e del Jaguar. Qual è, secondo il vostro punto di vista il più appetibile, anche tenendo presente che si tratta di due macchine completamente differenti?

I piè sentiti auguri per un felice anno nuovo (che lo sarà senz'altro anche per me se mi vedrò pubblicato)

Giovanni Franzi, Lamezia T., CZ.

Lettera piena di ottimi punti, se non altro per discutere. Lettera a cui bisogna rispondere per fare un po' di luce su alcuni misteri.
Lettera poco adatta all'ora, sono le due meno un quarto circa e la casa è giustamente avvolta dalle spire di Morfeo: il maledetto cliclic della tastiera percossa dalle mie poco raccomandabili dita annuncia quasi inevitabilmente il piombare di un mio poco raccomandabile coinquilino da queste parti, con intenzioni tutto sommato... poco raccomandabili.
Punto interessante numero uno, lo spazio dell'Apposta è solo relativamente limitato: questa è la rubrica più flessibile della rivista (a parte Game Over) e cinque pagine sono sempre il minimo, sorvolando sul numero scorso che ha visto il passaggio del testimone e relativi assestamenti. Dateme er tempo.
Punto numero due, MBF (ciao Matteo) non ha lasciato niente a nessuno: le riunioni di redazione esistono anche per questo genere di decisioni, e se c'è qualcuno che deve espiare la colpa di avermi messo qui è quasi certamente il sottoscritto, ma stai sicuro che se il comitato di redazione avesse votato contro la proposta, probabilmente ora ti risponderebbe qualcun altro. Rimane chiaro che l'Apposta è una cosa e le recensioni un'altra, e poi (discorso che vale per tutti), vale la pena di ricordare che questa rubrica la fate principalmente voi: potrei anche riempire un numero di lettere e risposte cretine, ma considerando che GP sta proprio filando dritto dritto in quella fase editoriale in cui il target si espande in modo imprevedibile (vedi le numerose lettere di ventenni e trentenni che continuano ad arrivare), come successe con K sempre intorno al mezzo secolo, capisci da te che per crescere bisogna anche tastare il terreno magari toppando qualche volta.

L'APPOSTA

Aladdin è un caso atipico. Il parere generale è che la versione Megadrive sia meglio calibrata per quanto riguarda la difficoltà, e che generalmente la macchina sia sfruttata molto meglio: non è vero che i due giochi sono uguali. Infatti sono stati sviluppati da due software house diverse e la versione per MD è più completa e difficile.

Punto simpatico numero quattro, i tacchini ripieni di Natale. Il fatto è che quest'anno è uscita molta più roba rispetto al 92, e sono giustamente di più i giochi meno riusciti. Per quanto riguarda Jaguar e 3DO, aspettiamo di vedere almeno una quindicina di giochi su entrambi i sistemi prima di valutare l'effettivo rapporto qualità/prezzo. Fatto sta che sulla carta il Jaguar fa affogare il 3DO in litri di birra e costa pure un occhio di meno. Fine delle risposte e del cliclic, e noto con latente dispiacere che non s'è svegliato nessuno: quasi quasi accendo lo stereo.

FERNANDA, LA SCART! CI SERVE LA SCART!

Pluridecorata Redazione di GP, sono un vostro accanitissimo lettore.

Anche mio padre legge GP e, in particolare, apprezza le recensioni di Dupont: dice che vale più delle cinquemila lire che costa (la rivista, non Dupont) (pensa quanto varrebbe di più senza Dupont, NdR).

Alle seguenti affermazioni potete rispondere Vero, Falso o Boh.

1) *Mortal Kombat* per MD è migliore di *Mortal Kombat* per Snes
2) È uscito *Mazin Saga* per SNES.
3) Il dromedario ha due gobbe.
4) Radice quadrata di 531.441= 729.
5) *Power Athlete* per MD è migliore della versione SNES.
6) *Chuck Rock* per SNES è molto difficile
7) Il Milan è aiutato dagli arbitri.
8) Vi chiedo infine di dare più spazio ai giochi per Game Gear.

Terrificanti auguri da Alberto Frangini, Bologna.

Ci sono anche persone come questa. È giusto che i lettori sappiano. E chissà come sarà il padre.

SONO UN UOMO RAZZO MA NON DITELO A MIA MAMMA

Caro GP,

Mi chiamo Emanuele e ho 16 anni. È solo da un paio di numeri che leggo la vostra rivista e mi pento di non essermi accorto prima di GP (puoi sempre espiare richiedendo ogni arretrato in triplice copia, NdR). Siete Forti! Di sicuro la più competente, fantasmagorica rivista del settore.

Ho una serie di domande da porvi:

1) Usciranno *The Lost Vikings* e *Aladdin* per GB?
2) Che ne pensate di *Battle of Olympus*? (Per GB)
3) Uscirà, che voi sappiate, un buon picchiaduro, sempre per GB?

Non ho nessun consiglio da darvi perché siete perfetti (sì, dimmelo ancora, NdR)

Spero che pubblicherete la lettera e risponderete alle mie domande. Grazie!

S. A. D. (Solito Anonimo Disperato)

Questo mese l'Apposta rientra tra le vittime del grande Terremoto di Natale e il caro vecchio buon corriere (recapitiamo anche dal Burundi) s'è giocato a briscola un pacco contenente alcune vostre lettere. Seppure stia scrivendo a mani giunte con la speranza di recuperare il plico ormai errabondo, sono costretto a pubblicare, in mancanza di materiale più polposo, le solite maledette lettere "Ditemi se esce e se esce quando". Per le polemiche su questo argomento vi rimando all'ultima lettera, e ricordando il pesante tomo dei doveri, rispondo abbassando il tono:

1) Nessuno dei due titoli sembra in programma, ma puoi orientarti su Kid Dracula, Empire Strikes Back *o* Zelda: Link's Awakening, *tutta roba sana e genuina.*

2) Il voto dato a Battle of Olympus *da Log su GP 18 è stato 90%: "Si tratta di un gioco avvincente, coinvolgente e ben strutturato".*

3) A me granché non ha mai detto, ma Scarlet *e* Trust *impazziscono per* Raging Fighter. *È* Konami, *è l'unico. Ci sarebbe anche* Mortal Kombat *ma il condizionale esiste apposta per casi del genere.*

Il vendicatore degli 8bit

CINQUE CONTRO UNO (NON SO SE MI SPIEGO)

Oh saggia redazione di GP, sarei felice se rispondeste alle mie domande:

1) Cosa sapete di *Super Street Fighter II* per SNes?
2) Esistono (giochi da tavolo) per SNes?
3) Uscirà mai *Samurai Shodown* per SNes?

Vi ringrazio anticipatamente per le vostre risposte, in particolar modo quel (omissis) di Apecar.

Francesco e Marco (the sex beasts), Palermo.

Fa sempre piacere ricevere lettere da entusiasti possessori di Mega Drive. Super SFII *dovrebbe uscire entro l'anno per MD e SNes. Per* Samurai Shodown *non si sa nulla anche se ultimamente i giochi per NeoGeo sono regolarmente convertiti con risultati non sempre convincenti. Posso garantire la disponibilità assoluta di fantastici giochi da tavolo per il vostro sistema, titoli come "Il pranzo è servito", "il gioco dell'oca" e il megaclassico "Alopecia Areata" che consiste nell'inchiodare il babbuzzo al tavolo e raparlo con la grattugia del formaggio.*

Compratevi Shadowrun *e ricordate che nei materassi bagnati si dorme male.*

STUFO DI ESSERE STUFO

Gentile redazione di Game Power,

Mi chiamo Marco, ho 19 anni e sono un felice possessore di un SNes e di un Game Boy (nonché di un Amiga 600): vi ho scritto per dire la mia sulla famigerata diatriba tra Sega e Nintendo. L'argomento potrà sembrarvi ormai "inflazionato" (più che altro è vecchio, tra un po' dovrebbero iniziare a scannarsi quelli del Jaguar e del 3DO, NdR) ma vorrei comunque scrivervi ciò che penso basandomi su dati più o meno oggettivi e concreti. La principale "accusa" che rivolgo alla Sega è quella di vendere molto fumo e poco arrosto, continuando a spendere miliardi in pubblicità per pompare i propri prodotti.

Bad Cat

1) In USA, dove la pubblicità comparativa è legale, la Sega non fa altro che screditare i prodotti della Nintendo per valorizzare i propri. Ricordo che una pubblicità del game Gear recita: "se tu fossi daltonico e avessi un quoziente intellettivo inferiore a 12 probabilmente non ti interesserebbe quale portatile avere". Dunque, mi sarebbe piaciuto far sapere a qualche rappresentante della Sega, magari attraverso GP, che pur non essendo io daltonico (e confidando di avere un Q.I. maggiore di dodici) ho scelto, nella piena facoltà di intendere e di volere, il portatile della Nintendo. Perché? Perché ritengo che una spruzzata di colore non sia sufficiente ad elevare i giochi del GG a un rango superiore: anzi, penso addirittura che nella maggior parte dei giochi per Microdrive (come avrebbe dovuto chiamarsi in un primo tempo, e cito GP) l'unica cosa interessante sia proprio la presenza del colore (se non il suo uso).

2) la Sega si fregia del titolo di "leader of the 16-bit revolution" così come quello di "pioniere" nel campo dei portatili a colori. Perché tutta questa fretta? La Nintendo ha sviluppato con tutta calma una console casalinga dalle prestazioni complessivamente superiori a quelle del Mega Drive, ha offerto una console portatile a un prezzo stracciato (e che dispone di una soft-teca vasta e di ottima qualità), e ne sta sviluppando un'altra a colori e probabilmente a 16-bit (sono solo voci, e se stiamo ad ascoltare anche David Perry esiste l'ipotesi che si tratti soltanto di un "red herring", uno specchietto per le allodole, proprio come il Project Reality secondo lo stesso Perry. Noi al Reality ci crediamo, al GB a colori mica più tanto, NdR).

3) Pensate davvero che il Mega CD avrebbe venduto "come il pane" senza il "brainwash" della Sega, se è davvero soltanto un Megadrive più veloce come sostengono le "malelingue" e come sembrano dimostrare i giochi sinora visti? Spero che Silpheed porti una ventata d'aria fresca (si dice così?).

4) La cosa che più mi deprime è che anche voi sembrate essere entrati nella forma mentis della Sega: come fate a scrivere che al CES la Nintendo vi ha lasciato con l'amaro in bocca, solo perché non ha presentato qualche gingillo al pari della Sega? Tralasciando il fatto che condivido appieno la scelta della Nintendo di dedicarsi allo sviluppo del software, vorrei comunque farvi notare che sono state presentate alcune novità (coerentemente non dalla Nintendo in persona), come il sistema di realtà virtuale della Victor Maxx per il quale la Nintendo starebbe già sviluppando tre giochi.

Marco Leopardo

Siete forse anche voi alla ricerca del "nuovo" a tutti i costi, senza poi guardare all'effettiva qualità di questo "nuovo"? Mi auguro che questo atteggiamento sia stato dettato più da esigenze editoriali piuttosto che da un vostro reale convincimento.

Desidero inoltre chiarire che il mio atteggiamento anti-Sega (in che zenzo? NdR) riguarda soprattutto la politica commerciale da loro intrapresa, velatamente basata sull'arroganza e il disprezzo della concorrenza (mancando peraltro di rispetto ai clienti della medesima con un atteggiamento probabilmente anche diseducativo): lungi da me qualsiasi pregiudizio nei confronti della "Big S", ben vengano ad esempio titoli come *Sonic* e *Virtua Racing*, titoli meritevoli per proprio conto e affatto bisognosi di miliardi spesi in pubblicità più o meno corretta e intelligente.

Cordiali saluti e complimenti per l'ottima rivista.
Marco Sopra.

È vero che le campagne pubblicitarie della Sega sono offensive per la mente, il corpo e lo spirito. È anche vero che il Game Gear ha i suoi bei giochi, e che a un sacco di gente il portatile a colori piace. A parte che il Lynx è apparso sul mercato prima del GG, e quindi semmai i veri pionieri del colour hand held sono Jay Miner e soci, ma comunque, fin quando siete in grado di accorgervi della gratuità di certi slogan (se non altro perché siete italiani, razza per certi versi mal convertita dalle crociate dei Marines), probabilmente sapete anche cosa volete esattamente da una console (di pubblicità fuori luogo c'era anche uno slogan che veniva trasmesso per radio che più o meno diceva che se non hai un Megadrive sei una Sega!!). E se chi la vende parla in modo violento e offensivo non è per forza vero che il suo prodotto non sia all'altezza, anche se pensarlo non costa nulla e dà anche qualche soddisfazione. Alcuni però possono preferire i fatti alle parole, e basta guardare le classifiche di vendita per constatare che a volte l'hype esagerata può anche infognare il lavoro di promozione, specialmente se si è convinti che chi acquista videogiochi sia per forza un pollastro esaltato che dà retta solo alla pubblicità. A volte il mondo è buono, ma solo a volte: quindi occhi aperti, bocca chiusa e invece di essere Anti-Sega puoi provare a diventare un Pro-Nintendo, posizione meno drastica ma molto più consistente se poggia sulle tue conclusioni. Vedi un po' te.

SGURGOLA, ITALIA.

Carissima redazione di Game Power, non comincio questa mia lettera elogiandovi con maestosi aggettivi, sappiate comunque che vi faccio i miei più vivi complimenti per la vostra rivista. Non ho intenzione di scrivervi una lettera demenziale né tantomeno seria. Voglio soltanto porvi alcune domande sperando in una vostra risposta, allora:

1) Secondo voi quale fra queste console, tenendo conto del rapporto qualità/prezzo si rivelerà il migliore acquisto anche per il futuro: Jaguar; 3DO; CD32.
2) Pensate che sotto il profilo del software il Jaguar sarà sufficientemente supportato?
3) Perché recensite sempre più giochi per SNES che per Mega Drive?
4) Che ne pensate di *Dune II* e *Winter Olympics* per MD?
5) Qual è il miglior gioco di strategia per MD?
6) Ho trovato la recensione di *World Cup Soccer* per Game Gear nel numero 23 di Game Power con un voto globale di 55%, mentre su Console Mania ho visto un voto globale di 93%, come mai questa differenza
7) È vero che uscirà *Mortal Kombat II* con quattordici lottatori?

Grazie per le vostre risposte, vi saluto, continuate così.

Maurizio Fappani, Venezia.

Dato che hai saggiamente evitato leccate varie prima di sparare la solita raffica di punti interrogativi sono io quello che ti deve fare i complimenti: sei un lettore fantastico, profumato, colto, probabilmente anche bello e tutta lo staff ha un debole per i musetti androgini quindi evita di farti vedere da queste parti. Piuttosto pondera e soppesa le risposte:

1) Ci sono pochi giochi per tutti e tre i sistemi, ma il Jaguar sembra proprio il mostro sotto il letto del "padre" del 3DO, Trip Hawkins (che detto tra noi non avrebbe bisogno di un alias se scrivesse per Game Power).
2) Quello che pensiamo noi conta poco, aspettiamo i fatti. Le software house sono entusiaste della macchina, soprattutto per il costo in rapporto alle prestazioni, cosa che in Inghilterra ha sempre avuto il suo peso.
3) Perché il Megadrive è maleducato e rutta senza la mano davanti alla bocca nei momenti di silenzio e preghiera.
4) Dune II si è beccato Power Game, per Winter Olympics *gira un po' di pagine.*
5) La conversione di "Alopecia Areata" programmata da Random e Dupont, anche se funziona solo sui Mega Drive bulgari col trasformatore precario. Altrimenti Populous II *o* Dune II
6) Qualcuno ha esagerato e siamo stati noi.
7) Dunque, in sala giochi è già uscito, ma i lottatori sono solo 12 (scusa se è poco).

UN BEL GELATINO DA DUEMILA AL SALAME E CARCIOFI

Caro Apecar (veramente c'era scritto "caro MBF" ma dopo un po' mi vengono i complessi, NdR)
Mi chiamo Alex e abito in provincia di Padova, la vostra rivista rimane comunque la migliore se confrontata con la concorrenza nazionale e mondiale (bum, NdR), sia per il metodo impeccabile con cui affibbiate i voti ai giochi, che per l'umorismo sfrenato (in questo mondo pieno di aborto, NdR) e le news che sono così fresche che quando le leggo devo mettermi i guanti (esempio di umorismo sfrenato, NdR).
Personalmente possiedo un Amiga 1200, Un Megadrive e la "Rolls Royce" delle console, il Neo Geo, e mi ritengo più che soddisfatto. Ecco i motivi della mia missiva:
Secondo me il mercato dei videogiochi sta degenerando in modo più che anomalo, infatti stanno

Cribbio McAscato

uscendo una miriade di nuove console tutte uguali e permettimi di sottolinearlo, basta guardare GP n.22 e mi accorgo di 9 macchine nuove a 32-bit eccetto due a 64-bit distribuite da case sconosciute: il Marty della Fujitsu e il Multisystem della Konix. Queste nuove console sono destinate a soccombere, eccetto l'Amiga CD32, il 3DO e le macchine Sega e Nintendo. Sono peraltro Sicuro che il Jaguar sarà la prima a essere abbandonata, semplicemente perché è supportata dalla software house più stupida dell'universo.

È proprio così, l'Atari mette al mondo una stupenda console come il Lynx e poi la piantano in asso riducendo al massimo le uscite e ricominciano a produrre l'Atari 2600 e 7800.

Come si fa, mi chiedo, a fare certe cazzate a livello mondiale e poi sparire nel nulla dimenticandosi degli utenti, e poi dopo qualche anno uscirsene col Jaguar: chi volete che la compri, riflettendo su quanto detto sinora.

Non sono contro il progresso, anzi, ma a tutto c'è un limite, sono capace anche io di prendere tutti i chip delle varie console ed assemblarli tra loro dicendo "questa è una console a 130 bit, 99Mhz, la più bella, la migliore, forza compratela". Sono sicuro MBF (aridaje, NdR) che tu mi capirai (ecco, ora sono depresso, NdR).

Alex "Phantom Lord" Gallo

Segnati un po' sto numero, 1678-48048. Chiama quando vuoi e parla apertamente con chi ti risponde dei maltrattamenti che subisci giornalmente dai tuoi genitori o chi ne fa le veci. A volte non lo fanno apposta, ne sono inconsapevoli... Quindi se tua mamma un po' orba ti ha messo due pasticche di Mandrax nello spumante a Capodanno invece che la solita aspirina nella Pepsi devi prenderlo più che altro come un segno d'affetto. L'Atari non ha mai attirato tanto l'attenzione come in questo periodo e i pochi esemplari di Jaguar immessi sul mercato hanno dato origine a cruenti placcaggi della nonna per zottargli la borsetta, mentre il Marty non è altro che una versione più economica dell'FM Towns, sistema diffusissimo in Jap ma praticamente ignorato finora nel resto del mondo, e già solidamente appoggiato su un vasto catalogo di software. Il destino del Multisystem è probabilmente quello di voce eterna, se ne parla da cinque anni, abbiamo visto i prototipi ma finora ci hanno giocato solo Jeff Minter e Jez San, ma il Jaguar è un'entità concreta, la plastica sarà pure economica ma per duecento dollari cosa vuoi pretendere. L'Atari punta tutto su questa macchina per rifarsi del flop del Lynx e molti, molti capoccioni del software sembrano voler accarezzare i baffoni di Sam Tramiel, anche perché dietro la console c'è anche la burocratica International Business Machines. Quando poi metti assieme la tua console mandacela che te la stronchiamo senza giocarci una volta esattamente come fai tu col Jaguar, e poi il 2600, credici o meno, vende ancora un casino in USA. Dai fratello, non te la prendere. E ricorda, 1678-4808.

Mattia Ruzzan

Dr Brain Storm

L'ORIGINE DELLA SPECIE

Alla redazione di GP,

Sono un ragazzo di 20 anni ed è omai da molto tempo che non scrivo più a una rivista di videogiochi. L'ultima volta fu alla mitica Zzap!, penso che fosse uno dei primi numeri. Vi ho scritto perché, pure possedendo una console, non posso fare meno di ricordare il vecchio *Ride Over Moscow* (si scrive così?) (si scrive così, e fu pubblicato dalla Access/Us Gold nel lontano '84, NdApe), oppure *Barbarian* ambedue per C64, ve li ricordate NdApe)? Comunque non vorrei apparire troppo nostalgico, perché apprezzo anche altri giochi "moderni" come *Street Fighter II* per SNes o *Sonic* per Mega Drive. Quello che voglio evidenziare è il comportamento di alcuni ragazzini tredici/quattordicenni che oggi vedo nei negozi di computer: sono dei veri e propri "vampiri", aspettano sempre l'ultima uscita e, costi quel che costi, la vogliono subito. Ecco il punto, ormai si è raggiunto un livello di consumismo esagerato (con questo non voglio fare di tutta l'erba un fascio, sia chiaro).

Forse noi che abbiamo visto nascere il mercato videoludico casalingo, col Vic 20, il C16, il Plus 4 o il C128 poi, ad altri di case diverse, possiamo guardare con occhi più attenti a ciò che accade ai giorni nostri. Comunque, ci tengo a dirlo, questa non è una lettera malinconica e sono contentissimo dei miglioramenti raggiunti in questi anni, anche a me luccicano gli occhi quando vedo capolavori del calibro di *SF II* o *Streets of Rage II*, e altri giochi in vari formati (ci mancherebbe, NdR). Concludo questa mia salutando tutta la redazione, raccomandandovi di essere sempre così frizzanti nella grafica e nella gestione delle recensioni, che nelle news.

Daniele Marletta, Bologna.

Ecco una buona occasione per sbrigliare il mio ego galoppante, anche se mi dispiace che da queste parti non ci sia più MBF perché probabilmente avrebbe potuto risponderti in modo molto meno romantico di come mi appresto a fare. Questo perché dovremmo essere tutti più contenti dell'incredibile espansione del mercato dei giochi, e invece certe volte una malinconia, un po' patologica e probabilmente futile riesce a spuntare da qualche strappo nella memoria e comincia a fare le boccacce. Per fortuna la maggior parte della redazione è refrattaria al morbo e riesce a concentrarsi sul lavoro, ma qualcuno non riesce davvero a trattenersi e si sente un po' un dipendente statale. Io esorcizzo il tutto lavorando su un vecchio Amiga 1.2 con 512k, e a volte ho anche scritto qualche recensione su un C64. Mando i testi in BBS con un modem 1200 baud e sono contento di vedere il riflesso del testo che appare sul monitor su una finestra che dà su uno dei tanti campetti sterrati della periferia di Roma, magari verso le tre di mattina. Non voglio mettere in freezer il fascino del pioniere, perché è una della poche cose veramente mie, ma veramente, insieme alla musica con cui sono cresciuto, alle persone che conosco, ai posti a cui appartengo. Voglio dire, è qualcosa che ho fatto io, varrà zero per molti, ma porca miseria è mia e per me. A questo punto l'intero corpo redazionale mi potrebbe lapidare, ma quando uno è convinto, è convinto e basta. Comunque, rispetto all'86 il mondo gira parecchio più veloce ed è anche ingrassato un bel po', aumentando gli acciacchi subdoli. Il mercato dei videogiochi non è più quel piccolo e intimo club in cui tutte le redazioni conoscevano tutti i programmatori e ci si pagava le birre una volta per uno, ma manco per la capa. Ora è un semplice mercato come tanti altri dove quel minimo di esigenza artistica che c'era e che già era troppo eterea prima, si è ridotta a qualcosa di estremamente rarefatto. Sarà difficile per il momento vedere qualcosa di realmente sconvolgente o originale sulle nostre belle console. La cosa più innovativa, e neanche tanto, che ho giocato ultimamente può essere stato Voyeur *per CD-I, il resto è tutto un ammasso confuso di piattaforme e mosse speciali tutte uguali. Not very interesting. Quello dei videogiochi è un mercato, quello dei giochi per console lo è ancor di più, e come ogni mercato, l'obiettivo è decisamente quello di rastrellare più soldi possibile per poi campare di rendita. È tutto generalmente molto più americano, è sparito completamente quel bellissimo e minimale ruralismo europeo che evitava, comunque, di prendere tutto troppo sul serio. Se i quattordicenni adorano farsi derubare oggi, ben venga, che facciano le loro scelte nel loro ambiente attuale. Per noi era diverso, noi eravamo gli "stupidi", i "rincoglioniti" e premevamo Shift e Run Stop. Quello che dici è drammaticamente vero, non siamo nella posizione per poter dare esempi a nessuno, però*

basta prendere in mano le lettere che arrivano ogni mese a Game Power per constatare che il 80% abbondante delle domande poste non va al di là del voto al gioco e della data di uscita. È un po' deprimente, basta davvero un 20% delle lettere per fare una posta che rispecchi i lettori di GP? Certo puoi barare e considerare che dopotutto questo è un lavoro come un altro, solo decisamente più simile a un posto in una catena di montaggio, al meglio in un servizio informazioni della Sip, che non all'attività di uno che cura quattro pagine di dialogo coi lettori. Voglio dire, la rivista è fatta di parole e immagini, ma sarebbe triste se spendeste cinquemila lire al mese solo per le immagini (che tra l'altro a volte non sono il massimo). Scriveremo male ma almeno scriviamo, e sappiamo benissimo che la perfezione è ancora lontana, oltre a essere tutto sommato poco interessante. Però ci piacerebbe tendere al miglioramento, e questo senza l'apporto dei lettori è un po' difficile. Si può copiare da altri, ma oltre a essere illegale è pure idiota. Non ho mai creduto molto alla formula della "rivista fatta dai lettori", ma quando entro in un negozio che vende giochi per console ci credo ancora di meno. Comunque non sto facendo il Maurizio Mosca della posta di Game Power, anche perché dopotutto sono solo dei ragazzi di quattordici anni, e non per forza una massa di lobotomizzati. Hanno tempo. È facile cadere nella retorica ma ogni periodo ha i suoi aggettivi, nel bene e nel male. Il pericolo vero sta nella perdita a priori di una coscienza critica da parte di queste nuove generazioni, e anche se ora parlo come mio nonno, bisogna pure che qualcuno stia davvero attento alle informazioni che questi ragazzi ricevono, bisogna davvero evitare che "qualcuno" incanali il loro pensiero dove fa più comodo impedendo con stratagemmi viscidi l'accesso ad altre culture e ad altri tipi di cultura. Ma, paradossalmente, per certi media è più facile pilotare i pensieri della gente che per altri. Anzi, per altri è addirittura duro essere diversi. Io personalmente, grazie a qualcuno che scriveva prima su Videogiochi e poi su Zzap!, Bill Vecchi, e che faceva finta di parlare di videogiochi per far trasparire il calore umano e le incazzature che caratterizzano ogni sana redazione, sono riuscito a salire qualche gradino. E ho cominciato piano piano ad accorgermi che sotto al tappeto dove si tende a nascondere la polvere non c'è soltanto immondizia, anzi, a volte trovi un granello particolare che ti fa starnutire e magari poi scopri che starnutire ti piace e quel granello, zitto zitto, ti cambia la vita. Se non fosse stato per Zzap!, credo che né Giorgio, né Andrea e né io saremmo qui a lavorare in questo modo e con questa gente. Siamo fortunati ad aver imparato, tutti in modo diverso, a mettere insieme qualcosa di nostro, principalmente i punti di contatto delle nostre vite, generalmente completamente diverse e orientate nei modi più disparati. Se riusciamo davvero a farvi capire che i videogiochi possono essere anche un altro modo, o magari un'altra scusa, per comunicare con altra gente, allora significa che stiamo facendo bene il nostro lavoro. Se riusciamo a farvi capire (anche se non vedo perché dovremmo riuscirci) che oltre alla realtà virtuale ne esiste una reale sicuramente più interessante, allora saremo veramente qualcosa in più di una semplice guida all'acquisto, come prima Videogiochi e poi Zzap! sono state per buona parte delle persone che ora leggono Kappa. Alle riveste più piccole, come Game Power, spetta stranamente il lavoro più difficile, ma ci piace darci dentro se poi quello che ne ricaviamo è affetto sincero. Col tempo poi uno cambia, pensa che ora mi piacciono anche il Tg di Fede e gli editoriali di Feltri, oltre all'infamante Posta di Sabrina. E comunque, ripensandoci, a me non è che me ne freghi molto dei quattordicenni. Bah.

Riccardo Garofano (MI)

SE SEMO VISTI

E dopo questo bel panegirico allo strutto guardiamoci fraternamente negli occhi e pensiamo alle cose serie: lo so benissimo che uno dei box del mese scorso, "Chiavacci è vivo", è già stato pubblicato sul numero di Luglio. Lo so benissimo, ma lo so da appena cinque minuti. Volete che vi dica la verità o preferite un escamotage beffardo tramite il quale celare la spiegazione del misfatto? Vada per la verità, non è stata colpa mia ma del corriere espresso (sempre colpa del corriere? NdRandom) che mi porta le lettere: ha mischiato irreparabilmente le missive da controllare con quelle fresche appena arrivate, e con circa seicento buste a disposizione credo che l'incasinamento possa anche essere perdonato. Diamoci un bacino sulla guancia e poi urliamo tutti in coro qualcosa di profondamente umiliante al vecchio Franz, che ha aspettato un mese per vedere pubblicata la sua lettera (vedi "Power Fax" del numero scorso), non afferrando al volo che Apecar il bastardo ama far male alla gente. Oggi a te, domani a Dupont. È il mondo che è cinico, e uno si adatta.

Faith, Hope, Love and Trust,

Apecar.

LAS VEGAS TOP 10

WELCOME CES

Come ogni anno, l'industria dell'elettronica di consumo si riunisce a Las Vegas per il Consumer Electronics Show (CES), la più importante fiera mondiale del settore. I tempi di lavorazione della rivista ci costringono a rimandare al mese prossimo il rapporto completo sul CES. Non potevamo però lasciarvi a bocca asciutta fino a marzo, quindi eccovi dieci impressioni da Las Vegas.

SEGA CDX

La novità hardware di casa Sega al CES di Las Vegas si chiama Genesis CDX Multimedia CD-ROM Entertainment System, CDX per gli amici. Una vera e propria novità che ha colto di sorpresa quasi tutti: pensavamo che il Saturn sarebbe stato il prossimo lancio hardware targato Sega.
Il CDX è un vero e proprio gioiellino di miniaturizzazione tecnologica. Si tratta di un Mega Drive e di un Mega CD insieme, miniaturizzati in una macchina delle dimensioni di un lettore CD audio portatile (90x14 [illegible]) che pesa soltanto 590 grammi. Il CDX è completamente compatibile con tutti i quasi 500 titoli per Mega Drive e i circa 100 titoli per Mega CD. Inoltre, funziona anche da lettore CD audio.
L'unità CDX include un joypad a 6 tasti, un cavo stereo AV, un adattatore di corrente e tre titoli Mega CD - Sonic CD, Ecco the Dolphin e Sega Classics Arcade Collection, una raccolta con Super Monaco Grand Prix, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage e Columns. Il lancio del CDX sul mercato USA è previsto per marzo al prezzo di 399 dollari (circa 660 mila lire). Non è stata comunicata la data di lancio sul mercato europeo.

1994 L'ANNO DELLA CARTUCCIA

[illegible]

PER ME, NUMERO UNO

Chi è oggi il numero uno dei videogiochi?
I dati forniti dalle due case giapponesi sono contraddittori. Sega e Nintendo bisticciano come i possessori di Mega Drive e Super Nintendo bisticciano sulla posta delle riviste per chi ha la console migliore. Nintendo prevede di vendere nell'anno fiscale 1995 (che va dall'1 aprile 1994 al 31 marzo 1995) 12,7 milioni di macchine tra Super NES, Gameboy e NES (divisi rispettivamente in 7, 4,2 e 1,5 milioni di macchine) e 85 milioni di cartucce per un totale di quasi cinque miliardi di dollari che dovrebbero rappresentare il 68% del fatturato totale di oltre 7 miliardi di dollari del mercato USA. Sega, dal canto suo, afferma che nel 1994 conquisterà il 54% del mercato dei videogiochi.
Chi è il numero uno, quindi? Difficile rispondere, poiché i dati non sono confrontabili, ma è opinione di molti operatori che i dati forniti dalla Sega siano quelli più attendibili. Dati di mercato a parte, la Sega continua senza alcun dubbio a guidare la danza nel campo delle innovazioni tecnologiche. In un mercato in cui la "fama" di leader tecnologico conta a volte più di qualunque altra cosa, questo vantaggio potrebbe dargli la spinta per diventare nel '94 anche il leader del mercato.

LO STATO DEL JAGUAR

A Las Vegas l'Atari sprizzava ottimismo. "Ci aspettiamo di estendere al resto del mondo il successo che il Jaguar ha riscosso sui mercati test di New York e San Francisco", ha dichiarato il presidente della società californiana, Sam Tramiel. "Quello che ci conforta è la risposta di pubblico al Jaguar - è stupendo vedere come la gente reagisce alla macchina. Ribadiamo il nostro impegno a far diventare il Jaguar la game platform numero uno al mondo". Nonostante le buone intenzioni e l'annuncio che diverse case di software - tra cui Maxis, Ocean, U.S. Gold, Tradewest, Titus e altre - sono diventate sviluppatori Jaguar, lo stand dell'Atari non era il massimo della vita. Ho giocato alcuni giochi in mostra allo stand e due su tre si sono impiantati dopo un minuto o giù di lì. Capisco che sono programmi ancora in fase di sviluppo, ma questo non è certo il modo migliore per impressionare i visitatori di una fiera. Insomma, la mia opinione sul successo del Jaguar resta ancora piuttosto incerta. Non tanto perché la macchina non sia valida, quanto perché non credo che l'Atari sia in grado di far diventare il Jaguar "la game platform numero uno al mondo", scalzando Nintendo e Sega dal piedistallo da cui dominano l'industria mondiale dei videogiochi. Ci vogliono capitali enormi per attaccare le due case giapponesi sul loro terreno e l'Atari non sembra avere la liquidità finanziaria necessaria - ci vorrebbe un pozzo di San Patrizio - per questa titanica impresa. Ad ogni modo, chi vivrà vedrà.

TECNOLOGIA DEGLI ANNI '90

Tra tutte le cose viste a Las Vegas, il video presentato alla conferenza stampa sulla nuova tecnologia sviluppata dalla Advanced Technologies Group (ATG) della Acclaim è quello che più mi ha impressionato: due personaggi sintetici - un essere umano e un "mostro" alieno - si affrontano in un duello a mani nude in un paesaggio desolato. Il video, che è tutto realizzato con immagini sintetiche, mi ha lasciato a bocca aperta e l'Acclaim sembra avere per le mani qualcosa di veramente grosso.

Con l'avvento del CD-ROM, l'ATG, fondato nel 1991 per sviluppare strumenti che consentissero agli sviluppatori di software legati alla Acclaim di creare ed animare in modo più efficiente i personaggi dei giochi, ha assunto un'importanza strategica. Formato da professionisti con esperienze in aree diverse come produzione video e cinematografica, animazione, informatica e arti grafiche, le attività dell'ATG si stanno focalizzando sullo sviluppo di un nuovo procedimento di creazione dell'animazione le cui applicazioni hanno enormi potenzialità in diversi campi dell'industria dello spettacolo/divertimento. Sicuramente sentiremo parlare molto in futuro dell'ATG.

OMONIMIA

Mentre ero in attesa di entrare a una delle tante conferenze che si tengono durante i quattro giorni del CES, un signore mi ha chiesto se volevo scambiare i biglietti da visita. La ragione di tanto interesse nei miei confronti era dovuta al fatto che il signore, avendo visto il mio cartellino dove aveva letto il nome Game Power, voleva vedere il logo della testata. Perché? Perché il signore è il vicepresidente di una società di franchising che ha appena aperto il primo di una catena di negozi di videogiochi negli USA che si chiama, per l'appunto, Game Power. Ovviamente, auguriamo ai nostri omonimi buona fortuna.

NUOVA CONSOLLE JVC

Dopo il Wondermega, la JVC ci riprova con un "all in one multi entertainment CD-ROM system". Si chiama RG-M10, ufficialmente X'Eye, ed è in grado di leggere audio CD, CD+Grafica Karaoke, Electronic Books (uno standard sviluppato dalla Sony), software educativo/informativo su CD-ROM, cartucce Mega Drive e Mega CD.

La macchina è destinata alla famiglia degli anni '90: giochi per i figli, programmi educativi e di informazione per i genitori. Il lancio negli USA è previsto per il prossimo aprile al prezzo di 499 dollari.

L'X'Eye, con la sua multifunzionalità, è l'ennesimo tentativo di una casa di hardware di indovinare la macchina CD per il pubblico di massa. Invece, credo che servirà soltanto a creare ancora più confusione nel cosiddetto pubblico di massa. In nessun altro settore dell'elettronica di consumo il consumatore si trova a dover scegliere tra così tante macchine incompatibili tra di loro. Io stesso non si dirvi a caldo quante macchine diverse ci siano sul mercato, figuriamoci come può reagire una normale famiglia davanti a tante possibilità di scelta. Probabilmente farà l'unica cosa sensata che possa fare: aspetterà che le case di hardware si mettano finalmente d'accordo e stabiliscano una volta per tutte uno standard unico. Auguri.

VIETATI AI MINORI

Il 1994 sarà l'anno della classificazione del software e, in altre parole, del visto di censura. Dopo l'ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), l'associazione europea degli editori di software ludico, che ha già deciso per un sistema di classificazione diviso in quattro categorie - fino ai 10 anni, dai 10 ai 14, dai 15 ai 17 e sopra i 18 - anche la SPA (Software Publishers Association), l'equivalente americano dell'ELSPA, ha deciso di lavorare alla proposta di un sistema di classificazione per i videogiochi. Al CES si è tenuta la prima riunione di un comitato di lavoro per la definizione del sistema di classificazione. La frenetica attività registrata su entrambi le sponde dell'Atlantico su questo argomento è dovuta a una semplice ragione: l'industria dei videogiochi vuole definire in autonomia il sistema di classificazione, evitando che sia il governo a imporlo, magari basandosi su criteri più restrittivi. Chissà, magari un giorno Mortal Kombat II sarà vietato ai minori di 18 anni.

CONFRONTO IN 3D

Lo scontro Sega e Nintendo vive, oltre che dei numeri di macchine vendute, della qualità dei giochi prodotti da ciascuna delle due case per il proprio sistema. Quale metodo migliore quindi che confrontare due dei titoli di punta per il 1994 per Mega Drive e SuperNES, Virtua Racing e Stunt Race? Sono entrambi due giochi di guida e sono entrambi in 3D a poligoni solidi. Virtua Racing utilizza un nuovo processore sviluppato appositamente dalla Sega (Sega Virtua Processor), Stunt Race sfrutta il nuovo processore Super FX di seconda generazione, il Super FX 2, sviluppato dalla Argonaut Software per la Nintendo. A Las Vegas li abbiamo giocati tutti e due e quindi possiamo fare un confronto basato su impressioni di prima mano. Qual è il nostro responso? Beh, Virtua Racing batte Stunt Race a mani basse, in particolare nella categoria della velocità. Con Virtua Racing sembra proprio di essere al volante di una macchina di formula uno, mentre Stunt Race ci ha dato la sensazione di essere al volante di una "dune buggy". I due giochi sembrano un esempio della velocità con cui si muovono le due società giapponesi. L'unico problema è che il nuovo chip porta il prezzo di Virtua Racing a 100 dollari contro una media di 60/70 dollari dei giochi "normali" per Mega Drive. Il che significa che in Italia potrebbe superare la barriera delle 200 mila lire. Il prezzo di Stunt Race invece non è stato annunciato, ma non c'è da illudersi: sarà comunque elevato.

VOCI DI CORRIDOIO

Le voci che girano in una fiera di settore come il CES sono sempre da prendere con le pinze, ciò nonostante il compito di un giornalista è quello di riferirle. Fra le cose più interessanti raccolte direttamente o indirettamente dai nostri inviati riportiamo le seguenti:

- Microsoft starebbe valutando l'ipotesi di realizzare un proprio sistema CD.
- Una società giapponese di elettronica di consumo - escluse tutte quelle come Sanyo, Sony, ecc. che hanno già un piede nel settore del divertimento elettronico - starebbe lavorando a un altro sistema per videogiochi.
- La Nintendo avrebbe intenzione di acquistare l'Atari. La voce, di cui avevamo già riferito nel numero di dicembre di GP, è circolata insistentemente al CES. Perché la Nintendo dovrebbe voler fare una cosa simile? Semplice, in questo modo avrebbe già pronta una tecnologia a 64-bit - quella del Jaguar - per la sua prossima generazione di console. E il Project Reality, direte voi? Bella domanda, peccato che non abbiamo la risposta.

Rieccoci nel marasma delle News. Marasma perché è quasi impossibile seguire tutto quello che accade nel mondo delle console, per vostra fortuna il buon Paddy sa come trovare sempre nuove e succulenti notizie per voi affamati giocatori, e dopo l'antipasto dai nostri inviati di ritorno da Las Vegas, non vi resta altro da fare che buttarvi a capofitto tra le prossime dieci pagine e... buon appetito!

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MASSIMILIANO SACCHI

AL LUPO! AL LUPO!

C'è, nel mondo dei videogiochi, chi è stufo di vedere la Nintendo imporre le proprie regole al mercato, anche quando si tratta di dare notizie su sistemi futuri. Una di queste persone è Ed Semrad, direttore di EGM, autorevole rivista a stelle e strisce, che, nell'editoriale del numero di ottobre, ha accusato, nemmeno troppo velatamente, la grande N di barare sul Project Reality. Semrad si è mostrato molto scettico sul fatto che la tecnologia usata dalla Silicon Graphics, che produce workstation dalle caratteristiche grafiche sconvolgenti del prezzo di 100.000 dollari, possa essere inclusa in una console che ne costerebbe circa 250. Già molte volte, in passato, la Nintendo aveva annunciato periferiche dalle caratteristiche esaltanti, lettori di CD, prima a 16 e poi a 32 bit, Gameboy a colori, salvo poi venirsene fuori con un "abbiamo scherzato!". Inoltre, aggiunge Semrad, la data di uscita indicata verso la fine del 1995, significa che si parlerà della Nintendo "a gratis" sulle riviste di tutto il mondo perlomeno per un paio d'anni. Se ricordate, analoghi dubbi erano stati espressi da David Perry, che ricordava come la Nintendo annunciasse sempre nuove, strabilianti periferiche o console in concomitanza con gli annunci delle case concorrenti. Personalmente, condivido in parte il giudizio di Semrad e di Perry (salvo poi essere smentito dai fatti). Credo anch'io che spesso in passato la casa nipponica abbia disturbato il mercato con annunci roboanti risoltisi poi con dei nulla di fatto, ma non ritengo che ora i genietti della Nintendo se ne stiano con le mani in mano ad attendere se i sistemi avversari incontreranno o meno il successo del pubblico. È possibile che la Nintendo abbia, per così dire, anabolizzato le caratteristiche della sua prossima console riportate fino a oggi su tutte le riviste del mondo, cosicché l'unità definitiva potrebbe avere specifiche tecniche inferiori, o comunque diverse rispetto a quelle che leggerete sulla stampa specializzata, ma di certo sta lavorando per regalarci una fantastica macchina da gioco. Del resto, è anche loro interesse, o mi sbaglio?

LEGENDA

- CONSOLE
- CASA
- GENERE
- N° GIOCATORI
- USCITA

NUOVI GIOCHI DAL VECCHIO CONTINENTE

Come i più colti di voi avranno capito, il vecchio continente in questione è l'Europa, che in questo ultimo periodo sta cominciando a rivestire un ruolo importante nella programmazione del software per console. A parte i casi più noti, come quello dell'Electronic Arts che ha affidato lo sviluppo del suo *FIFA International Soccer* a un team misto anglo-canadese (data la nota idiosincrasia tra popolo americano, programmatori inclusi, e il calcio), altri giochi sono in preparazione a cura di team di sviluppo europei.
Sempre la EA sta sviluppando *Aspect Warriors*, un titolozzo che dovrebbe mandare in fibrillazione totale gli amanti di RPG e giochi di strategia. Infatti il titolo in questione riprende i personaggi tipici del mondo fantastico di Warhammer 40.000 creato dai geni della Games Workshop, e li inserisce in uno scenario altamente spettacolare, reso graficamente con una prospettiva isometrica simile a quella usata in *Desert Strike*. Nel gioco avrete la possibilità di comandare ben tre personaggi, uno alla volta però, per cercare di risvegliare una divinità addormentata. Una volta svolto questo compito, vi aspetta lo scontro finale con un demone di Khorne (chi gioca a Warhammer 40K sa di cosa parlo). La realizzazione di questo titolo, che si preannuncia come realmente iperbolico, iperuranico e anche iperteso, è prevista per fine febbraio. Aspettatevelo subito in versione MegaDrive e, un po' più in là, anche per il vostro fidato SNES.

Vuolsi così colà ove SI PUOTE...

La Electronic Arts sta facendo le cose in grande per promuovere il suo bellissimo *FIFA International Soccer*. Finora abbiamo visto ben quattro tipi diversi di pubblicità, ognuno molto bello ed originale. Il migliore, secondo noi, è quello nel quale in primo piano c'è il grido di gioia GOAL urlato a squarciagola da nientepopodimeno che Marco Tardelli nella scena di esultanza più famosa della storia del calcio, quella dopo il 2-0 alla Germania nella finale di Spagna '82.

Sedetevi. Respirate a fondo. Così, bravi. Siete calmi? Allora beccatevi questa: *Super Street Fighter II: The New Challengers* sta per arrivare sulle vostre consoles preferite, leggi SNES e MegaDrive, entro giugno prossimo, almeno stando a quanto dice la CAPCOM! Grida di giubilo e osanna da parte dei fanatici e BUUUHHH di disapprovazione da parte dei più critici di voi. Potete essere stufi quanto volete della saga di Ryu e Ken, potete averne fin sopra le orecchie di picchiaduro che nel 1993 sono usciti in quantità tale da procurare un'indigestione anche a chi vive di pane e beat 'em up, ma la CAPCOM non ha la benché minima intenzione di smettere di sfruttare questa gallina dalle uova d'oro. Certo, per quelli tra di voi che hanno già impegnato le lenzuola per comprare il primo titolo per SNES e poi il materasso per la versione Turbo, la prospettiva di un terzo salasso non è assolutamente gradevole. Ma tanto, nessuno vi obbliga a comprarlo, vero?

Chi di voi sa cosa è *Ridge Racer*? No, non c'entra niente il masculuto attaccapanni di Beautiful. RR è il nuovo coin-op della Namco che ha fatto spalancare più bocche di un intero plotone di dentisti in azione. Il gioco è una corsa con vetture stock car realizzato con una grafica tale da far sembrare il buon Virtua Racer una specie di Super Sprint (beh, non esageriamo!). Sembra che la Namco abbia già cominciato a realizzare la versione per 3DO, ma non aspettatevi conferme prima di un paio di mesi. E sempre dalla Namco potrebbero, anzi dovrebbero, arrivare conversioni, anche stavolta solo per 3DO e, forse, Sega Saturn, di *Galaxian 3*, evoluzione estrema dell'ultramitico sparatutto uscito nel 1980, e di *Solvalou*, simulatore di volo spaziale che sta a R 360° come la Ferrari F-40 sta alla '127 di zio Eufemio.

NORMY

Dagli stessi programmatori di *Toe Jam & Earl*, un nuovo personaggio che probabilmente lascerà il segno nei cuori dei giocatori di Megadrive. La storia non è poi tanto semplice, "armati" di canoa e pagaia dovrete condurre Stimpy attraverso il tempo per per catturare otto diversi personaggi e assicurarli alla giustizia. Ogni cattivo ha logicamente delle caratteristiche proprie, si passa da Shlomo il signore delle scimmie, a Ogg l'uomo delle caverne, per arrivare fino a Luckless Lucky pistolero del vecchio west. Il gioco mantiene le caratteristiche comiche che già erano state di Toe Jam & Earl, e quindi c'è d'aspettarsi che giocarlo sarà sia difficile che divertente.

Normy a spasso con la sua inseparabile canoa.

Chissà quante volte avrete gridato le paroline "Ha-dou-ken" e "Sho-ryu-ken", grida di battaglia di Ryu e Ken che accompagnano il lancio delle palle di fuoco e l'esecuzione del flying uppercut, ma sapete cosa significano? La prima vuole dire, molto semplicemente, palla di fuoco, mentre la seconda sta per (colpo del) dragone nascente. Ecco, ora sapete anche questo. Ma chi dice che con i videogame non si impara niente?

Dopo aver fatto la sua comparsa nelle sale giochi americane e giapponesi ne novembre scorso, e qui da noi solo da poco, sembra garantito che *Mortal Kombat II* farà la sua comparsa su Super Nintendo, MD, Mega CD (forse) e CD³² (come sopra). Il gioco è il seguito fedele del primo episodio, con un notevole incremento dei combattenti, che sono ora ben dodici. La grafica sembra molto migliore rispetto al primo MK e anche il sonoro è stato rifatto. Logicamente, le mosse mortali sono ancora lì, anzi ne sono state aggiunte altre, tutte violente come e più di quelle contenute nell'originale. Che cosa dirà questa volta la Nintendo? Censurerà? Non censurerà? Solo chi legge Gheim Pauà lo saprà! (e con questa rima credo di aver raggiunto il massimo) Aspettatevelo entro luglio, se va bene, su una cartuccia da una ventina di mega.

Il nuovissimo coin-op della Namco, *Ridge Racer*, di cui vi abbiamo parlato in questo stesso numero delle news in merito ad una sua probabile conversione per 3DO, è oggetto di un'indiscrezione succulenta come un pollo farcito. La Panasonic ha chiesto alla Namco quanto costano i chip grafici custom che equipaggiano la sua ultima meraviglia da bar. Questa notizia, riportata da numerose riviste europee e nippogiappo, sembra preludere una successiva indiscrezione: è in preparazione una nuova versione del 3DO, o una qualche espansione per la versione attualmente commercializzata, che incorporerà il set di chip grafici che rende *Ridge Racer* più intrippante della peperonata di zia Marisa. Sarà vero?

Se credete che la bellezza di un gioco derivi dalla potenza della macchina sulla quale gira, think again. Le versioni per il Game Boy di *Dracula*, *Tom e Jerry* e *Alien Vs. Predator: The Last of The Clan*, sono decisamente migliori delle corrispondenti versioni per lo SNES. Come si dice, nelle botti piccole c'è i software buono..

La Nintendo sta per pubblicare negli USA un interessante opuscolo intitolato *Parent's Guide to Video Game Play*, una sorta di tavole della legge destinate ai genitori, ma che, secondo i capoccioni della Big N, farebbero bene a leggersi anche i programmatori e gli art director delle software house. Il libercolo spiega i criteri con i quali sono giudicati i giochi per ottenere l'approvazione della Nintendo: niente violenza gratuita, ovvero non esplicitamente richiesta dalla struttura de

segue a pagina 17

AVANTI, C' È POSTO!

Negli USA, (sempre e solo negli USA e in Giappone: ma perché una volta non lanciano un nuovo sistema a Melito o a Cernusco sul Naviglio?) è stato messo in commercio il Laser Active della Pioneer, un'unità che permette di giocare titoli disegnati appositamente per questa base, che è anche compatibile con CD audio, CD+G e Photo CD. Non solo: il Laser Active, tramite dei moduli aggiuntivi venduti separatamente, può leggere il software disegnato per MegaDrive, Mega CD, PC Engine Cards, CD Rom e SCD Rom. Tutto questo per la modica cifra di poco meno di 2.000 dollari. Considerando che il costo di acquisto di un MD+Mega CD e di un DUO è inferiore di circa 500 aquilotti, ne deriva che il sistema della Pioneer viene a costare un po' meno di un 3DO. Ma vale la pena di spendere tanti soldi per il Laser Active? Stando a quanto dice la critica USA, fino a questo momento l'unico gioco pubblicato per questo sistema, *Pyramid Patrol*, è nulla più che un gioco alla *Afterburner* II per MD con un po' di sfondi spettacolari, con i quali non si può assolutamente interagire. Ergo, per ora, potete evitare di svenarvi. Siamo d'accordo, siamo appena agli albori di questa unità che, come quasi tutti gli altri sistemi basati su lettori CD di serie o come periferica aggiuntiva, non è ancora stata usata come si deve. Ma per quale dannatissimo motivo le case produttrici non riescono a presentare sul mercato, in contemporanea con l'uscita della macchina, uno o più giochi decenti? Come scritto nei mesi scorsi, il mercato dei videogames è in espansione e tutti oggi vogliono lanciare un sistema, ma della decina di modelli presenti entro la fine del 1995, solo 4 o 5 riusciranno a sopravvivere e prosperare. E chi non riuscirà a proporre hardware e software di buona qualità, non sarà tra costoro.

Pyramid Patrol per il sistema Pioneer Laser Active

Ottima la grafica di Zool, nevvero?

AVANTI C'È POSTO (PARTE SECONDA)

[illegible]

MOTOCICLETTE, NINJA E PAPERI

Cos'hanno mai in comune le cose elencate nel titolo? Ma è semplice: sono tutti protagonisti di titoli in uscita per il vostro Game Gear. Cominciamo con le moto: *Road Rash*, conversione a cura della US Gold del classico della Electronic Arts per MD. Sembra, a giudicare dalla grafica, che alla US Gold abbiano fatto davvero un buon lavoro, ma per un giudizio definitivo dovrete aspettare che ci mettiamo le mani sopra.

Dalla Gametek arriva invece il mitico *Zool*, Ninja della ennesima dimensione, reduce anche da un'avventura sul MD. La conversione sembra davvero promettente, almeno a giudicare dalle immagini pervenute in redazione. Se anche la giocabilità si mantiene sui livelli Amiga e MD, ci sarà davvero da divertirsi. Nei negozi ai primi di febbraio.

Deep Duck Trouble Starring Donald Duck (altro titolo che sembra ideato da Lina Wertmuller) vi mette invece nei panni del mitico Paolini Paperino impegnato, questa volta, nel tentativo di salvare lo zio Paperone, colpito da incantesimo. Il gioco, edito dalla Sega, è un 2 megabit e presenta grafica e sonoro davvero buoni, ma è l'ennesimo platform per il fratellino più piccolo del MD. Dovrebbe essere già uscito, quindi, se vi interessa, telefonate al vostro negoziante di fiducia.

Dimenticavo: sempre per Game Gear, è disponibile anche Formula One della Domark. Però, prima di comprarlo, provatelo: le prime impressioni avute da chi lo ha giocato non sono proprio positive, ma potrebbero sempre essersi sbagliati...

BLADES OF VENGEANCE

Dopo titoli quali *Risky Woods* e *Galahad*, l'Electronic Arts riprova a tuffarsi nel mondo medieval-fantastico con *Blades of Vengeance*. Il gioco è un classico "taglia e affetta" dove potete scegliere il vostro personaggio tra i tre che vi vengono proposti, e che sono, innovativamente, un mago, un guerriero e una bella fanciulla; attraverserete livelli ambientati in foreste, castelli e caverne sotterranee (yawn...) e troverete pozioni e potenziamenti per le vostre armi. Scusate, qualcuno ha trovato per caso un po' di originalità? Se la trovate, avvertite l'EA, appartiene ai suoi programmatori che l'hanno sicuramente persa prima di cominciare a lavorare a questo gioco. Punto a favore è però la possibilità di giocare in due, e la realizzazione tecnica non sembra disprezzabile. Staremo a vedere.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO "TOP 10"

1)	Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2)	Alien 3	L. 118.000
3)	SuperMario Kart	L. 99.000
4)	Final Fight 2	L. 99.000
5)	Batman Return	L. 79.000
6)	Dead Dance	L. 99.000
7)	Dragon's Lair	98.000
8)	King Arthur World	99.000
9)	Mech Warrior	L. 128.000
10)	Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39 000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69 000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119 000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	L. 148 000
ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACTRAZIOR 2	L. 138 000
AEREO THE ACROBAT	L. 138 000
AEROBIZ - SIM. VOLO	L. 148 000
ALADDIN	L. 138 000
ALIEN 3	L. 118 000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99 000
ART OF FIGHTING	L. 138 000
ASTERIX	L. 148 000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BARBIE	L. 138 000
BATTLE CAR	TELEFONARE
BATTLE MASTER (*)	L. 178.000
BATTLESHIP	L. 138 000
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 148 000
BEETHOVEN	L. 138.000
BIZYLAND	L. 98.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUBSY	L. 125.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148 000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHASE HQ 2	L. 178.000
CLAY FIGHTER	L. 148 000
CLIFF HANGER (*)	L. 188 000
CONGO'S CAPER	L. 98 000
COOL SPOT	L. 119 000
CYBERNATOR	L. 115 000
DAFFY DUCK	L. 128 000
DENNIS THE MENACE	L. 138 000
DESERT STRIKE (*)	L. 98 000
DIG & SPIKE VOLLEYBALL	L. 128 000
DRACULA	TELEFONARE
DRAGON BALLS (*)	L. 168 000
EMPIRE STRIKEBACK	L. 168 000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168 000
FATAL FURY	L. 99.000
FATAL FURY 2 (*)	L. 188 000
FINAL SET (*)	L. 148 000
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (*)	L. 168 000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99 000
FIRST OF N.STAR KEN 7	TELEFONARE
FIRST SAMURAY	L. 138 000
FUN & GAMES	L. 128 000
GOEMON 2	TELEFONARE
GOOF TROOP - PIPPO	L. 129 000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139 000
GRADIUS III	L. 78 000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
IL TAGLIAERBE	L. 138.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128 000
JAMES POND	L. 128.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98 000
JOHN MADDEN '94	L. 138.000
JURASSIC PARK	L. 148 000
KANDO RACE	L. 128 000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	L. 138 000
LOCK ON	L. 138 000
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	L. 148 000
MACROSS (*)	L. 189 000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138 000
MARIO'S TIME MACHINE	L. 138 000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118 000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MORTAL KOMBAT	L. 138 000
NBA SHOWDOWN	L. 148 000
NFL FOOTBALL	L. 138 000
NHL PA 94	L. 138 000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148 000
OUT OF LUNCH	L. 128 000
PAC - ATTACK	L. 109 000
PALADIN QUEST	L. 138 000
PINK PANTER	L. 138 000
PLAYER MANAGER	L. 128 000
RIDDING BOWE BOXING	L. 138 000
RIVAL TURF	L. 138 000
ROAD RUNNER (*)	L. 98 000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L. 138 000
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RUN SABER	L. 138 000
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	TELEFONARE
SENGOKU (*)	L. 135 000
SIDEKICK SOCCER	L. 138 000
SIDE POCKET - Biliardo	L. 138 000
SIM - ANT	L. 138.000
SOLDIER OF FORTUNE	L. 158 000
STANLEY CUP HOCKEY	L. 138 000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89 000
STRIKER W SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138 000
SUPER JAMES POND	L. 128 000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 88 000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138 000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118 000
T2 - JUDGEMENT DAY	L. 128 000
TETRIS COMBAT	L. 168.000
THE 7th SAGA	L. 148 000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128 000
THE MAGICAL QUEST	L. 118 000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88 000
TIME SLEEP	L. 118 000
TINY TOONS	L. 99 000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128 000
TOTAL CARNAGE	L. 128 000
TRODDLERS	L. 118 000
TUFF & NUFF	L. 128 000
TURTLE FIGHTING	L. 158.000
USA ICE HOCKEY	L. 78.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
VOLLEYBALL 2	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138 000
WHEEL OF FORTUNE	L. 38 000
WHERE TIME CARMEN	L. 148 000
WINGS COMMANDER 2	L. 158 000
WINTER OLYMPIC '94	DISPONIBILE
WIZARD OF OZ	L. 138 000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98 000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER (con bazooka) (*)	L. 68.000
ZELDA	L. 88.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore.

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

OFFERTISSIME

COOL WORLD	L. 49.000
GREAT WALDO S.	L. 49.000
HARLEY ADV.	L. 49.000
HIT THE ICE	L. 49.000
NINJA BOY	L. 49.000
OUTLANDER	L. 49.000
POWER ATHLETE	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
SHADOW RUN	L. 49.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER KICK-OFF	L. 49.000
TOYS	L. 49.000

DISPONIBILE DAL 15/2 SENSIBLE SOCCER

NOVITÀ ASSOLUTA !

NINTENDO 8 BIT - CONVERTER

Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani ! Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes !

L. 89.000

OFFERTISSIME

FLASHBACK (ita) L. 130.000

FLASHBACK + S.MARIO KART (ita) L. 199.000

ULTIME NOVITÀ E OFFERTISSIME PER 3DO E ATARI JAGUAR DIRETTAMENTE DA LAS VEGAS. TELEFONARE !!!

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

PROMESSE, PROMESSE...

Le console con le quali giocheremo nei prossimi anni avranno caratteristiche tecniche incredibilmente avanzate. Vediamo di fare una comparazione tra le caratteristiche note delle macchine che usciranno di qui a fine '95.

CARATTERISTICA	PROJECT R.	SATURN	3DO	JAGUAR
Processore principale	64 bit	32 bit	32 bit	64 bit (n.c.)
Velocità di animazione	100 000 *	30.000*	64 **	850 **
Palette di colori	16.7 mil.	16.7 mil.	16.7 mil.	16.7 mil.
Grafica in True Color	Sì	Sì	Sì	Sì
Numero di processori	4+	6+	4	5
Sonoro Qualità CD a 16 bit	Sì	Sì	Sì	Sì

* poligoni/secondo ** milioni di pixel/secondo

Queste le prime specifiche tecniche che vi osiamo riferire. Non c'è che dire, sono impressionanti.
Aggiungiamo un po' di commenti: il 3DO è l'unica console a mancare di hardware dedicato alla gestione sullo schermo di oggetti tridimensionali; sempre il 3DO non fornisce, tra le fonti di uscita video, il segnale RGB, così da non essere compatibile con televisori che non supportino il segnale NTSC, funziona quindi solo in con i televisori USA, Giapponesi o multistandard, mentre le altre unità hanno come possibile uscita video il segnale RGB. Voci di corridoio, non confermate, ci giurano che il Saturn e il Jaguar montino lo stesso set di due processori da 32 bit che lavorano in parallelo. Logicamente, all'Atari continuano che il loro gattino è un 64 bit puro, e noi perché non dovremmo credergli? Mancano le caratteristiche della nuova console NEC, mutate rispetto al passato a causa della decisione della Nippon Electric Company di uscire subito dopo il Saturn. Comunque, non dovrebbero distaccarsi troppo da quelle del futuro nato di casa Sega.

HIGH SEAS HAVOC

- MEGADRIVE, 8 MBIT
- DATA EAST
- PIATTAFORME
- 1 GIOCATORE
- DISPONIBILE

Un po' Rocket Knight Adventures, un po' Sonic The Hedgehog.

La Data East ha preparato un titolo davvero intrigante per il MegaDrive: *High Seas Havoc*, un gioco a piattaforme nel quale ci si cala nei panni di un pappagallo pirata in corsa contro il tempo lungo una miriade di livelli alla ricerca di tesori e cercando di evitare i cattivoni di turno. La grafica ci sembra curatissima, con i personaggi e i fondali colorati e fantasiosi. I livelli dovrebbero essere davvero tanti, con stanze segrete e piattaforme nascoste, e il grado di difficoltà dovrebbe essere tale da impedirvi di finirlo in una sola giornata. Menzione di merito per i fetentissimi boss di fine livello: sono cattivissimi, oltre a essere molto ben disegnati e animati. Tenete d'occhio questo gioco, potrebbe valerne la pena.

CHESTER CHEETAH WILD WILD QUEST

- SNES E MD, 8 MBIT
- KANEKO
- PIATTAFORME/AZIONE
- 1 GIOCATORE
- DISPONIBILE

Chester Cheetah ritorna sulle console Sega e Nintendo per la sua seconda avventura e, purtroppo, nemmeno stavolta riesce a entusiasmare. Grafica appena sufficiente, non perfetta routine di collisione degli sprite, giocabilità non eccelsa fanno di questo gioco un titolo da provare e riprovare prima di sborsare fior di quattrini. Tutto sommato, un gioco di piattaforme molto convenzionale. In più la versione per SNES rallenta! Io vi ho avvertiti: vedere prima di comprare!

BRUTAL

- MEGA CD
- GAMETEK
- PICCHIADURO
- 1-2 GIOCATORI
- MAGGIO

Sempre per restare in tema di titoli molto originali, passiamo ora a un picchiaduro. La Gametek ve ne propone uno realizzato con uno stile grafico fumettoso, *Brutal*. Nel gioco potete scegliere un personaggio tra la decina abbondante che il programma vi mette a disposizione e cercare di dimostrare di essere il picchiatore più bravo dell'orbe terracqueo (molto, molto originale!). Tuttavia il gioco non sembra il solito dejà vu, poiché ci sono almeno un paio di caratteristiche che lo distinguono dalla massa. La prima è la possibilità di poter effettuare le mosse più complesse solo dopo avere maturato esperienza, la seconda consiste nella possibilità di giocare con un avversario a distanza servendosi del modem messo in commercio dalla AT &T. E vai di mega bolletta del telefono!!!

Però', arzillo il vecchietto...

gioco e, in ogni caso mai oltre un certo limite, niente riferimenti di carattere sessuale, razzista, fascista, nazista e nazionalista (nel senso più deleterio del termine, inteso come supremazia di una nazione o di un popolo sugli altri). Queste regole valgono tanto per il programma che per la confezione. Per alcune di queste indicazioni siamo d'accordo con la Nintendo, ma altre sono davvero esagerate. Abbiamo trovato il Savonarola del 2000

Avete intenzione di acquistare un 3DO? Non vi convincono i giochi usciti fino ad ora (vedi box)? Non perdete le speranze, perché per il 32 bit nippo-americano sono in uscita alcuni titoli davvero appetitosi. Il primo è *Shock Wave*, uno spaziale con sezioni sparatutto a la *Star Fox* e parti strategiche alla *Star Trek*. La grafica è spettacolare ma, visti i precedenti giochi usciti per il sistema, non vogliamo sbilanciarci più di tanto. *Monster Manor* è invece un'avventura ambientata in un castello infestato da ogni specie di fantasmi, mostri e streghe. La prospettiva in soggettiva e il fatto che del vostro rappresentante su schermo sia visibile solo l'arma impugnata fa pensare all'ormai datato, anche se divertente, *Castle Wolfenstein*, o al nuovo *Doom* Il terzo titolo annunciato è il famoso *Road Rash: Blood of the Courier*, ispirato alle disavventure dei poveri corrieri che incorrono nelle ire del direttore quando ritardano le consegne. Mi suggeriscono che il gioco è una conversione di una cartuccia uscita sul vostro amato MD anni fa, ma per la fame di chi possiede il 3DO, tutto fa brodo.

Avete già giocato ad *Actraiser II*? Se la vostra risposta è sì, allora probabilmente ricorderete anche la splendida, secondo me, colonna sonora, scritta dal celeberrimo Yuzo Koshiro. Bene, sapete cosa ha detto l'incontentabile Yuzo del suo lavoro? "Non mi piace! È stato un lavoro affrettato e non vale nemmeno la metà di quello che avrei voluto fare!" Mamma mia che perfezionista...

Tra circa un anno dovremmo vedere la riedizione per SNES di uno dei giochi più divertenti mai apparsi su NES, *Kid Icarus*. Il titolo, che dovrebbe pesare ben 24 megabit, promette di essere uno dei titoli più massicci dell'anno che verrà, o almeno così sostiene mamma Nintendo che, del resto, finora ne ha sbagliati veramente pochi

A proposito di processori aggiuntivi, aspettatevi un capolavoro dalla Sega: tra breve dovreste poter provare in sala giochi il fantastico coin-op ispirato alla saga di *Guerre Stellari*. Il bello è che la Sega sta preparando un titolo per MD tratto dalla macchina arcade. Non si sa se il gioco sarà una fedele conversione, e se avete visto il coin-op capirete facilmente il perché di questi ragionevoli dubbi, ma la presenza di un chip DSP della seconda generazione potrebbe riservare sorprese piacevolissime sotto il profilo del risultato finale, basta ricordare l'incredibile lavoro fatto con *Virtua Racing*, e altre sorpresine molto sgradevoli dal punto di vista dei prezzi. Ma se ne vale la pena...

Notizia in cerca di conferma: in Mortal Kombat, oltre al già noto Reptile, ci sarebbe un altro, se non addirittura due, personaggi nascosti. Non sappiamo se ciò sia vero solo nel coin-op o anche nelle versioni per MD e SNES. Se riuscite a trovarli, fatecelo sapere.

La Virgin ha in preparazione per la fine di quest'anno la seconda puntata delle avventure di Cool Spot. Viene spontaneo chiedersi se la programmazione verrà affidata ancora all'ottimo David Perry che, come riportato nelle news del numero scorso, ha fondato una casa di software indipendente, la Shiny Entertainment.

È sbarcato in America, tanto per cambiare, il tanto atteso (sì, lo so che non frega niente a nessuno, ma bisogna sempre introdurre un oggetto del quale si è parlato in passato con una frase del tipo "tanto atteso", "lungamente desiderato" e così via. Lezione 1 di Come diventare giornalista in 4 lezioni) Activator. Il bello di questo strano oggetto è che mediante esso è possibile effettuare movimenti e, nel caso di picchiaduro, colpi che non è possibile compiere con i comandi tradizionali. Sta a vedere che ora dovremo comprare anche questo.

La Kemco sta preparando per SNES un titolo che dovrebbe intrigare non poco gli appassionati di manga e "anime" giapponesi: Genocide Two. In questo gioco sposterete a vostro comando dei grossi robot che non hanno altra occupazione che quella di darsele di santa ragione. E a voi cosa ve ne frega? Vogliono picchiarsi loro, voi non c'entrate per niente. A meno che non vi giate comprare la cartuccia.

Questa è veramente grossa. Do per scontato che sapete, perché lo avete letto su Game Power, che lo SNES sta per diventare la sede delle nuove avventure di MegaMan, protagonista del gioco MegaMan X, e fin qua nulla di tanto sconvolgente. Quello che invece può suscitare sorpresa e, purtroppo, qualche perplessità, è che la CAPCOM sta per lanciare anche un altro titolo dove il protagonista è il piccolo androide azzurro. Il nome del gioco è Mega Man Soccer. Sì, avete letto bene... Mano a dirlo la cartuccia contiene un gioco di calcio che può essere giocato con le regole normali oppure con insidie e scorrettezze altamente tecnologiche, come fermare l'avversario direttamente in porta con un missile a ricerca calorica, che fanno assomigliare MegaMan Soccer a Soccer Brawl per il NEO GEO. A Giappone il lancio del primo campionato di calcio professionistico del loro Paese deve avere dato un po' alla testa, ma se il gioco è buono, meglio così.

Due notizie rapide dal Giappone: le maggiori riviste nipponiche stanno dedicando molto spazio a due titoli per i sistemi di casa Sega. Il primo è Heavenly Symphony, gioco a

segue a pagina 21

SUPER BATTLETANK 2

Questo deve essere il mese dei sequel! Eccovi il seguito del buon Battletank, gioco conosciutissimo anche e soprattutto per essere stato usato da The Edge, psichedelico chitarrista degli U2 nel tour Zooropa. Il gioco in questione ripropone lo schema di gioco già implementato nel primo episodio: un misto di strategia e di azione, con voi nelle duplici vesti di pianificatore della campagna da affrontare e di conducente di carri nel tentativo di rendere operative le strategie programmate. Il gioco si presenta molto migliorato rispetto al suo predecessore, e anche la fase strategica richiede ora uno sforzo pianificativo notevole. I novelli Rommel possono tranquillamente dirigersi su questa cartuccia.

Visuale dalla torretta di Super Battletank 2

ILLUSION OF GIA

SNES, 16 MBIT
ENIX
GDR/AZIONE
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Dalla Enix, autrice di splendidi titolozzi quali *Act Raiser 1* e *2* e *Soul Blazer*, arriva quello che potrebbe essere l'RPG d'azione più interessante dell'anno, Illusion of Gia. La meccanica del gioco è molto simile a quella di *Zelda* e di *Soul Blazer*, così che è facile auspicare un ottimo successo di pubblico e di critica per questa cartuccia, se la realizzazione tecnica è stata eseguita correttamente. Quello che stupisce è il livello di dettaglio, che non si esaurisce però nella semplice raffigurazione grafica di un gran numero di oggetti contenuti nelle varie locazioni, ma vi dà la possibilità di interagire con stragrande maggioranza di essi e con moltissimi elementi dei fondali. Il gioco per ora è uscito solo in versione giapponese ma la versione americana non dovrebbe tardare.

Uffa, ma non potevano metterci l'ascensore?

NINJA WARRIORS AGAIN

Dopo aver fatto la sua comparsa sul PC Engine e sul Mega CD, è ora la volta del SNES per questo coin op del 1988. In realtà il gioco mantiene dell'originale solo il nome, l'impostazione grafica e lo schema d'azione, mentre sono cambiati del tutto i livelli, e sono state aggiunte armi speciali e nuovi power-up. Insomma, *Ninja Warriors* ha fatto il lifting, ma la cosa non ci dispiace più di tanto, se il titolo è ben fatto. C'è una caratteristica che merita di essere sottolineata: *NWA* è il primo gioco ad avere incorporata la possibilità di accelerare o rallentare a proprio piacere l'azione, mediante la semplice pressione dei tasti Left e Right. Cool dude!

A me le donne saltano addosso...

NBA JAM

NBA Jam per SNES, riuscirà ad avere lo stesso successo riscosso su MD?

La Acclaim sta preparando *NBA JAM* in formato SNES (per quanto riguarda il Megadrive potete guzzarvi la recensione più avanti). La sua data di uscita, se tutto va per il verso giusto, dovrebbe essere entro la prossima primavera. La conversione sembra straordinariamente fedele, con tutte le stars dell'NBA che affollavano il coin-op, ognuna con le sue caratteristiche e il suo stile di gioco. Chi ha provato il gioco, in fase avanzata di programmazione, ma ben lungi dall'essere terminato, ci ha detto che la fedeltà all'originale da sala è riferita anche alla giocabilità. I can't wait!

PRO MOVES SOCCER

Vi piace il calcio? Avete un Mega-Drive? Non vi piacciono FIFA Soccer o Sensible Soccer? Mi sa che siete da ricovero... Comunque, potreste sempre provare con questo Pro Moves Soccer, nuovo titolo della Ascii. Il gioco è stato disegnato per essere usato con il joypad a 6 tasti, ma anche con il joypad standard a 3 tasti potrete effettuare tutti i colpi a disposizione dei giocatori, solo con un po' più di difficoltà. La grafica ricorda molto J-League Pro Striker, e se la giocabilità non è da meno, dovremmo avere un giochillo di calcio davvero niente male. Certo, da qui a spodestare FIFA e Sensible Soccer...

NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
A GRANDE RICHIESTA CONTINUA FINO AL 31/3/94
PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo®
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG®
nel paese delle meraviglie
GAME BOY
SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ____________ cognome

via ____________ n° ______ città __

provincia cap tel.

Tipo di consolle posseduta: data di nascita

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

Altre marche

☐ ____________ Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

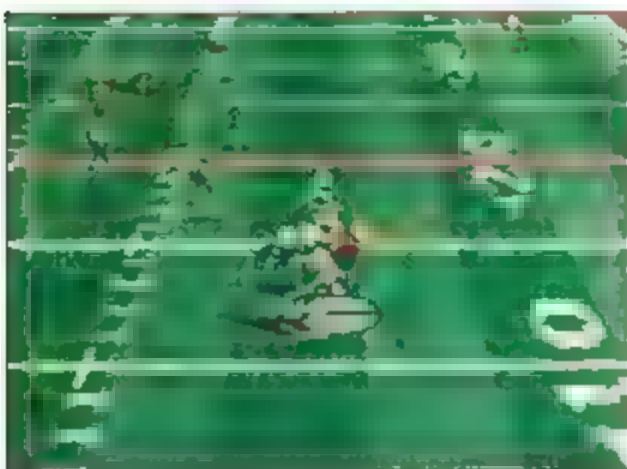
COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-3-94

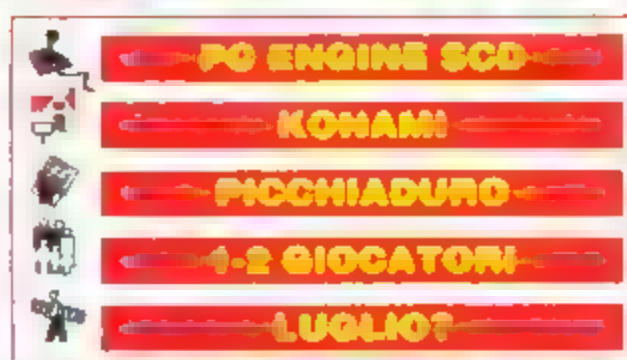
ARMANDO TESTA SPA

SUPER MARIO WATCH SUPER MARIO WATCH

JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

E questo sarebbe un gioco per MCD?

Negli USA, (tra poco anche in Italia) è uscita la versione CD di *Joe Montana's NFL Football*, ennesimo titolo di football americano. Il fatto che sia su dischetto laser dovrebbe far intendere che, in termini di sonoro e di grafica, il gioco sia spettacolare. No way, man! Passi per qualche schermata d'intermezzo d'effetto, ma è grave che alla Sega abbiano digitalizzato direttamente su CD le decine di frasi che dovrebbero accompagnare l'azione di gioco, così da rendere impossibile un commento mentre si sviluppa l'azione. Mi spiego meglio: se il raggio laser del CD player sta leggendo uno schema di gioco da voi richiamato, non può anche leggere la frase relativa all'ultima azione da voi compiuta. Il risultato? Il gioco tende a bloccarsi, con conseguente incazz... ehm, incavolatura del giocatore, cioè vostra. L'unico rimedio sembra essere l'esclusione del commento play by play, ma allora tanto vale comprare la versione su cartuccia.

MARTIAL CHAMPIONS

La Konami ha pronta per il Super CD della Nec una splendida conversione di *Martial Champions*, il coin-op che tanto successo ha riscosso in sala giochi. È l'ennesimo picchiaduro alla *Street Fighter II* con la canonica decina di combattenti che si affrontano nell'altrettanto canonica serie di round per vedere chi è il più forte lottatore del mondo. Ma dico io, possibile che tutti i campioni di arti marziali non facciano altro che picchiarsi ogni santo giorno? Ma non hanno una moglie (o un marito), dei figli, degli hobby? Evidentemente no. Vabbé, peggio per loro. La trasposizione, che dovrebbe essere molto fedele all'originale a gettoni dovrebbe uscire entro luglio. Se sapremo altro, ve lo diremo

Non sembra malaccio questa versione di Martial Champions per il SCD.

DRAGON BALL Z SUPER FUTODEN

Restando in tema di relazioni incrociate tra fumetti, anime e videogiochi, c'è da sottolineare la prossima uscita di *Dragon Ball Z II*, seguito del picchiaduro che tanto successo ha ricevuto l'anno passato. Nel secondo episodio, potete controllare otto personaggi davvero molto stravaganti, che vanno da normali umani a insettoidi con tanto di antenne sulla testa, a esseri che sembrano rivestiti di formaggio svizzero andato a male. Le immancabili mosse speciali ci sono state descritte come davvero spettacolari e ben realizzate e i fondali sono ottimamente disegnati. In più è rimasta la possibilità di combattere a distanza, uscendo dallo schermo, con la doppia finestra di gioco, caratteristica che aveva dato un tocco di originalità in più al primo DBZ.

Dragon Ball Z 2, sarà sempre la solita solfa?

L' INVASIONE DEI GDR

Nei prossimi mesi assisteremo a una vera e propria inondazione di titoli GDR per MD, SNES e Mega CD paragonabile all'indigestione di picchiaduro che abbiamo fatto, e stiamo ancora facendo, grazie al successo ottenuto dal titolo Capcom (mi rifiuto di scriverne il nome ancora una volta). Cominciamo con *Lunar the Silver Star*, giocone per Mega CD che ha suscitato tra i redattori americani e giapponesi entusiasmi incontenibili. Il titolo si presenta come un gioco sulla falsariga del bellissimo *Final Fantasy*, e vanta grafica e sonoro incredibilmente d'atmosfera. L'avventura è immensa e il fatto che sia disponibile anche in inglese rende il gioco più appetibile, in ogni caso più di quanto lo sarebbe se fosse stato in giapponese. In più è anche giocabilissimo.

Sempre per Mega CD è prevista l'uscita nei prossimi mesi, nella versione in inglese, *VAY*, titolo della SIM'S la cui traduzione, come nel caso di *Lunar*, è stata curata dalla Working Designs. Non sappiamo dirvi molto di questo gioco, se non che la grafica è buona, anche se non al top delle possibilità offerte dal Mega CD e che le sequenze di combattimento sono molto simili a quelle viste - e apprezzate - in *Phantasy Star II*.

Anche per *Shining Force II* è prevista una versione nella lingua d'Albione. Il titolo della Sega ha come supporto una cartuccione da 16 megabit, e permette al giocatore di guidare un team composto da più di venti persone! Personaggi nascosti lungo il gioco la cui liberazione è indispensabile per poterlo terminare e una notevole velocità fanno di *Shining Force II* un titolo da tenere d'occhio. Keep the Faith!

Per SNES è invece uscito già da un po' di tempo *Lufia*, un gioco buono o poco più. La qualità non eccelsa del titolo è da imputare essenzialmente alla scarsa confidenza della Taito, la software house che lo ha pubblicato, con il genere RPG.

Passiamo a *Ranma 1/2: RPG*. La Toho ha realizzato per il vostro fido SNES un gioco simile come struttura ai titoli della serie *Final Fantasy* (again), condendo una trama avvincente (per gli appassionati del manga dedicato a *Ranma 1/2*) con abbondanti dosi di humour. Tuttavia, aspettate prima di correre a rompere i vostri porcellini: il gioco è disponibile solo con testo in giapponese e, al momento, non è prevista una traduzione.

NEWS ANTEPRIME

formula 1 per il Mega CD, dalla grafica possente e massiccia. Il secondo è *Battle Mania*, uno sparatutto della Vic Tokai che ha entusiasmato i redattori giapponesi. Dalle foto viste, non si riesce a capire cosa possa avere esaltato tanto i nostri colleghi nipponici

In Giappone, dove il PC Engine è una delle console più diffuse, l'Arcade Card, ossia la card contenente ben 16 mbit di memoria che portano quindi il SCD-Rom ad avere un buffer complessivo di ben 18 megabit, ha già suscitato reazioni entusiastiche. I primi titoli annunciati sono davvero succulenti e i prossimi sono anche meglio: come non restare impressionati da una line-up formata da autentici mostri come *Fatal Fury II*, *Fatal Fury Special*, *Art of Fighting*, *Strider* (annunciato in uscita oltre due anni fa per Super Grafx), *Debut* ed *Emerald Island*? C'era solo un problema: chi possiede il CD-Rom non poteva contemporaneamente inserire la Super System Card, per usare i titoli disegnati appositamente per il SCD-Rom, e l'Arcade Card, non potendo quindi elevare il buffer a 18 megabit. Ho detto "non poteva", perché qualche simpatico giapponese ha progettato un ancor più simpatico adattatore per usare contemporaneamente le due card

Ricordate *Cotton*, lo splendido sparatutto uscito qualche tempo fa per il PC Engine SCD? La Success è sul punto di pubblicare una versione in treddì del giochino. Per intenderci, la simpatica streghetta protagonista dell'avventura è vista di, ehm, spalle con un'inquadratura alla *Afterburner* molto ben riuscita. Il gioco include effetti di zoom per i fondali, che risultano essere molto colorati e ben disegnati. Tanto gli sprite della strega, che somiglia un po' a Lilli Gruber, quanto quelli dei nemici da affrontare sono chiari e nitidi, e le routine di aggiornamento del paesaggio sono convincenti. Insomma, *Cotton 3D* sembra davvero un bel gioco. Su un prossimo numero di Gippì la prova su strada, pardon, la prova su scopa

Non poche persone ritengono che il Mega CD sia una periferica poco - e male - sfruttata dai programmatori. Se si eccettuano rari titoli altamente spettacolari quali *Thunderhawk*, *Silpheed*, *Keio Flying Squadron* e, ma c'è chi dissente, *Sonic CD*, il lettore CD della Sega ha mostrato abbastanza poco. Anche il sottoscritto è tra questi blasfemi miscredenti, ma ciò non toglie che sia proprio io a darvi la notizia che entro l'anno sono stati annunciati dei titoli davvero spettacolari per il Mega CD: *Samurai Showdown*, *Fatal Fury Special* e *View Point*, oltre a un altro futuro titolo, sempre un picchiaduro della SNK, della portata di ben 204 megabit! Ho già la cenere pronta per cospargermi il capo...

In America c'è chi giura che entro la fine del 1994 la Nintendo uscirà con una nuova console portatile a colori, probabilmente compatibile con in Super Famicom. La grande N non conferma un accidente di niente, ma questo atteggiamento non vuole dire

nulla, dato che spesso in passato ha tenute nascoste fino all'ultimo secondo le novità che stava per sfornare. E poi, visto che già hanno approntato il Gateway System, non dovrebbero nemmeno faticare molto.

Questa è grossa, ma tutto sommato attesa. Un uccellino di solito molto bene informato, ci assicura che entro l'anno la SNK potrebbe annunciare la nascita di un nuovo sistema. La nuova console, il cui nome non è ancora noto, dovrebbe essere basata su un lettore CD e dovrebbe avere un processore principale a 32 bit. La scelta del CD è giustificata dal fatto che, considerando che l'ostacolo maggiore che la SNK ha incontrato nel diffondere il NEO GEO è stato l'alto prezzo delle cartucce più che quello della console, il problema del costo del software viene eliminato con la scelta del dischetto laser, il cui costo di produzione è enormemente inferiore rispetto a quello di una cartuccia da 150 Megabit. Al momento non sono ancora note le specifiche tecniche della macchina, né tantomeno la SNK conferma la voce che ci è giunta (ma nemmeno la smentisce). D'altra parte sembra improbabile che la SNK resti con le mani in mano, dato che Sega, Nintendo, 3DO, Atari e chissà quanti altri ancora stanno approntando, o hanno già approntato, nuove macchine.

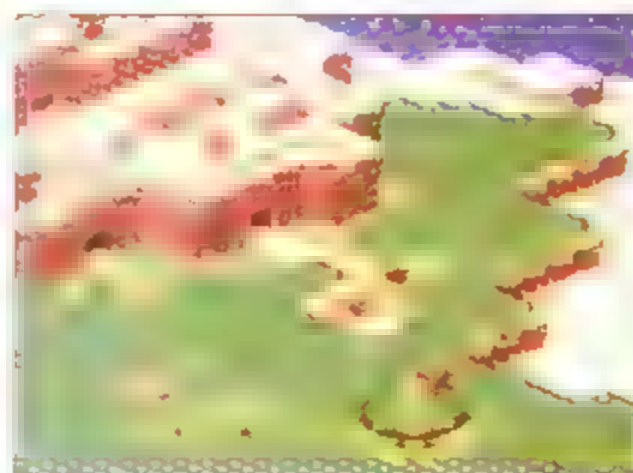
La Kaneko sta per lanciare il suo ultimo titolo *Socks The Cat Rocks the Hill*, il cui protagonista altri non è che il gatto di Mr President Bill Clinton. Nel gioco Socks dovrà cercare di sventare un complotto internazionale prima che l'ordine mondiale sia del tutto compromesso. A marzo per MegaDrive e Super NES.

Sempre sport, sempre su Mega CD. La Electronic Arts ha messo in commercio di recente le versioni CD di *John Madden '94* e di *NHLPA '94*. Uniche differenze dalle versioni su cartuccia, la presenza di intermezzi in full motion video e di un bel po' di sonoro digitalizzato. Se avete il CD e non avete le versioni su cartuccia compratele pure a occhi chiusi: sono entrambi giocabilissimi e divertentissimi.

Cominciano ad arrivare le prime notizie su quali saranno i titoli che saranno immessi sul mercato al momento del lancio del Saturn. Dovrebbero essere tre: un simulatore di volo che vi vede a cavallo di un dragone (un po' come *Dragon Strike* della SSI), un gioco d'azione a scrolling orizzontale e un gioco di calcio con i calciatori disegnati più o meno come i lottatori di *Virtua Fighters*. Se la Sega farà un buon lavoro di programmazione potrà presentare uno schieramento di titoli per la neonata macchina davvero impressionante. Per favore, non deludeteci!

La Sunsoft pubblicherà nei prossimi mesi il gioco d'azione *Pirates of the Dark Water*, liberamente tratto dal film "I Contrabbandieri di Santa Lucia", con leggendaria

segue a pagina 25

ARDY LIGHT FOOT

Uno spettacolare inseguimento con i carrelli giù in miniera. Woooaahh!!!

Ardy Light Foot è un platform con una caratteristica innovativa: ha un compagno che lo aiuta nel corso dell'avventura. Voi, cari cattivoni, già mi starete zittendo dicendo "Ma questo qui non ha mai visto *Sonic 2* con il volpino Tails?". Eh no, perché Tails in *Sonic 2* non aveva alcuna funzione attiva, limitandosi a seguire il porcospino blu lungo i vari livelli, mentre Peck, questo il nome del compagno di Ardy, può compiere tutta una serie di azioni, tra le quali gonfiare palloncini che possono poi essere usati per scavalcare ostacoli assortiti. Decine di oggetti bonus, tonnellate di nemici e uno spruzzo di seltz per un gioco che potrebbe riservare piacevolissime sorprese.

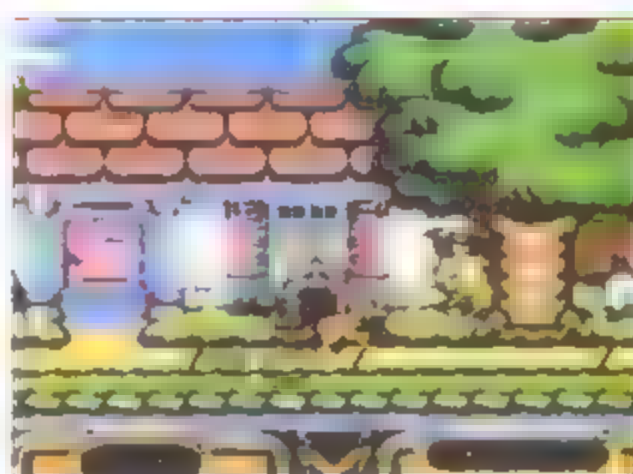
JOHN MADDEN DUO CD FOOTBALL

I possessori di Duo e di Super CD credevano di poterla fare franca, e invece no. L'uomo ovunque del football americano, il Dan Peterson della palla ovale ha colpito ancora! Su un singolo dischetto argentato trovano posto, stringendosi un po', ben 40 formazioni tra squadre attuali e formazioni tanto forti da essere entrate nella leggenda del football americano (volevate che mancassero i Green Bay di Vince Lombardi?). Un paio di migliaia di opzioni arricchisce questo gioco e lo rendono la migliore rappresentazione che questo sport abbia mai avuto sulla console NEC, il che non è difficile, visto che la concorrenza è rara e scarsa. Comunque, se siete degli appassionati, fateci pure un pensierino

NONSOLOSUPERNES

Quando si dice Nintendo il pensiero vola allo SNES e troppo spesso ci scordiamo dei suoi fratellini. Ma noi di Gippi non siamo razzisti, e vi proponiamo un po' di novità per il NES e per il Game Boy. Cominciamo dal NES, su cui ha fatto la sua apparizione per l'ennesima volta *MegaMan*, protagonista della sesta puntata delle sue avventure sull'8 bit più venduto del mondo. Non aspettatevi grosse novità sotto il profilo dello schema di gioco, qui c'è solo della sana e pura azione piattaformica con miliardi di nemici che tentano di fare la pelle, pardon, l'armatura al vostro androide azzurrino. Come sempre, garantisce la Capcom. Se vi sono piaciuti i precedenti, non fatevelo assolutamente sfuggire, altrimenti potete cercare qualcosa d'altro, anche se il mercato non offre poi molto per voi ottobittisti da tavolo.

Per gli ottobittisti da viaggio, cioè per i possessori di GameBoy, ci sono invece tre titoli, tutti davvero interessanti. Il primo è *Metal Masters* (dalla Electro Brain, disponibile subito) un gioco dove impersonate un robot impegnato a picchiare con cattiveria altri droidi. Superata questa fase di gioco l'azione si trasforma in uno sparatutto tradizionale con scrolling laterale. Sembra che il gioco soffra di un sistema di comando poco pratico e impreciso. Comunque un gioco apparentemente valido. Il secondo titolo è invece *Popeye 2*, della Activision. Un platform, nulla più dell'ennesimo platform dove l'unica differenza dalle centinaia di altri titoli simili è data dalla presenza di quel rissoso, irascibile, carissimo Braccio di Ferro. Buona la grafica, buono il sistema di controllo, buono il sonoro, buono il gioco, buono tutto tranne il concept iniziale, che non fa altro che riprendere il classico schema salta-prendi-gli-oggetti che ormai ci propinano senza sosta dai tempi di *Super Mario Bros*. Scusate lo sfogo, ma a volte non se ne può proprio più! Il prossimo gioco è *MegaMan IV*, un platform (AAAAAAGGHHHHH!!!) della Capcom che non è altro che l'ennesima puntata sul GB delle avventure dell'androide azzurrino di cui vi ho parlato all'inizio. Comunque è molto bello. Disponibile subito dal vostro importatore di fiducia.

PAC MAN 2

Toh! Chi si rivede!

È tornato! È tornato! No, non Gianluca Vialli (per lui dovremo aspettare ancora un po') ma la pallina gialla più famosa della storia dei videogames, l'immarcescibile PAC MAN!!! Dite che mi sto esaltando un po' troppo? Ma no, è solo la gioia nel sapere che un vecchio amico che non vedevamo da molto tempo sta bene e ci verrà a trovare presto. Il gioco riprende lo schema d'azione di *Pac Land*, uscito in versione coin-op, sul PC Engine e sul Lynx, con il caro Pac che si muove lungo uno scenario che scrolla orizzontalmente evitando ostacoli e nemici. Se mantiene la giocabilità dei suoi antenati, farete bene a cominciare a conservare un po' di quattrini. E in più c'è anche una bella versione di *Pac Man* originale! Ma cosa volete di più dalla vita? Claudia Schiffer? Non sono previste conversioni, né per SNES né per altri sistemi, sorry mates...

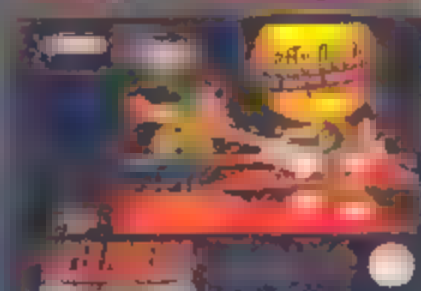
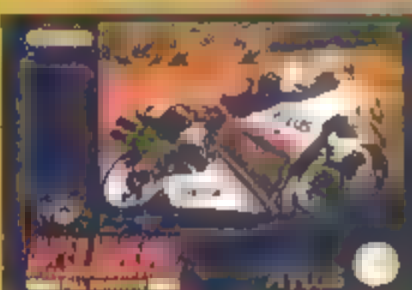
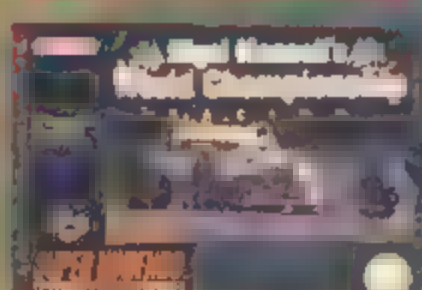
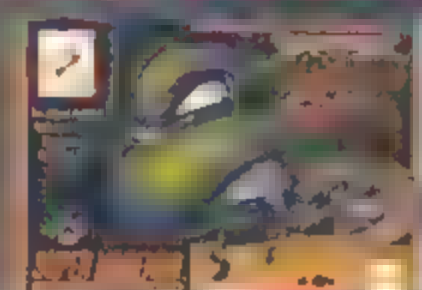
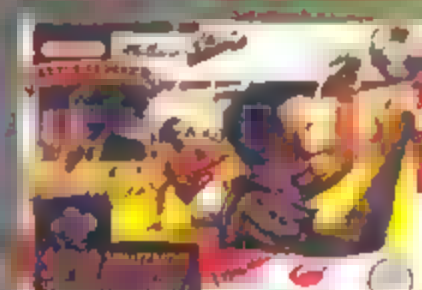
SPECIALE ANIME

No, non abbiamo deciso di iscriverci all'Esercito della Salvezza e di prenderci cura dell'ascensione delle vostre essenze ultracorporee.. L'anime del titolo è invece il termine nippo-americano con il quale sono indicate le produzioni cinematografiche realizzate con disegni animati. In Italia ci sono moltissimi appassionati di questo genere di film, in Giappone sono stati realizzati due anime ispirati rispettivamente a *Fatal Fury 2* e a *Super Street Fighter II*. Il primo, trasmesso a fine luglio, ha riscosso un successo straordinario, grazie a un perfetto mix tra azione non stop e un tocco, o forse più, di splatter. L'anime dedicato a *SSF II*, invece, non è stato ancora presentato ufficialmente, e si sa solo che include tra i protagonisti anche i quattro sfidanti presenti nella versione Super.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee	SuperNintendo Pal - Europeo	FAX 051-344.906 o 345.100

Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

SUPERNES SCART con Joypad Lit. 239.000 SUPERNINTENDO PAL EURO con Joypad Lit. 239.000

SUPERNINTENDO PAL EURO con 4 GIOCHI Lit. 319.000

SUPERNES SCART con GIOCO in OFFERTA Lit. 269.000

SHIEN

Ricordate *Crossed Swords* per NEO GEO? Shien riprende quello schema di gioco facendovi vestire i panni di un ninja in azione nel Giappone feudale. Il concetto è abbastanza originale da farsi notare, e, stando alle prime indiscrezioni, la programmazione procede spedita. Questo potrebbe essere un titolo molto, ma molto interessante.

Una mano che si muove da sola? Ma per caso il gioco è ispirato alla Famiglia Addams ?

Project Reality

Se volete avere un'impressione di come potrebbero essere i giochi per il Project Reality, dovete vedere Onyx, un inusuale simulatore di volo realizzato dalla Greystone Technologies, dalla grafica insuperabile. Infatti non vi troverete ai comandi di un aereo o di un'astronave, bensì di un immaginario animale preistorico sputafuoco chiamato Onyx, proprio come una workstation della Silicon Graphics. I fondali sono talmente belli che sembrano reali, e non il lavoro di un computer. Anzi, di un supercomputer, il Reality Engine, cuore del più avanzato dei sistemi di grafica computerizzata esistente al mondo. Pensate solo che, se la Nintendo non stava scherzando quando ha reso pubbliche le caratteristiche del Project Reality, potrete giocare come questo e migliori di questo entro la fine dell'anno in sala giochi e entro la fine dell'anno successivo a casa vostra. A proposito, una fedele conversione di Onyx è prevista per Game Boy e SNES, e voi siete più bravi di Roberto Baggio con un pallone...

Troppo bello per essere vero.

Hokuto No Ken 7

La foto non è molto nitida, ma scommetto che riconoscete il personaggio a sx.

Avete già visto la foto? Se la vostra risposta è sì e siete appassionati di Ken il Guerriero, allora posso anche smettere di scrivere, perché a quest'ora starete saltando per la casa gridando come ossessi alla ricerca delle prevedibilissime centosessanta e + carte che dovrete sborsare per comprare questo gioco. Gioco che, lo dico ai non addetti ai lavori, si chiama *Hokuto No Ken 7* ed è attualmente in programmazione a cura della TOEI Animation. Graficamente sembra molto meglio dell'obrobrio pubblicato circa un anno fa, ma fino a quando non ci avremo messo le mani sopra evitate di firmare cambiali. Potrebbe semplicemente non valerne la pena...

Fido Dido in versione Snes

SHADOW STALKER

Shadow Stalker

La Athena, casa di software semisconosciuta qui da noi, sta ultimando *Shadow Stalker*, un mix tra *Shinobi* e *Assault Suit Valken*. Se tanto mi dà tanto, potremmo trovarci di fronte al gioco dell'anno, ma poiché noi siamo come San Tommaso, non esprimiamo ancora giudizi che potrebbero rivelarsi clamorosamente errati. Il gioco si svolge in un futuro non meglio specificato dove il droide buono decide di fare piazza pulita di tutti i droidi cattivi. Semplice, no?

Fido Dido

Dopo La Pantera Rosa, è ora il turno di Fido Dido. Eh sì, i legami tra il mondo dei fumetti e quello dei videogame si fanno sempre più stretti e così ecco arrivare le versioni per console di due personaggi dei fumetti (della Pink Panther abbiamo già parlato il numero scorso) noti su scala mondiale. Entrambi i giochi sono dei platform, e dovrebbero già essere sugli scaffali dei negozi da qualche giorno. Provate a dargli un occhiata: a prima vista non sembrano malvagi, anche se di platform in giro ce ne sono davvero tanti.

LEMMINGS 2

Dopo aver salvato, o almeno dopo aver tentato di salvare, i piccoli roditori nel primo *Lemmings*, la Sunsoft vi chiede aiuto ancora una volta per evitare che i simpatici animaletti restino preda di terribili trappole. Il titolo è compatibile con il mouse, ma può essere giocato anche con il tradizionale joypad, e promette di tenervi incollati per lunghi giorni davanti al televisore per cercare di salvare i poveri Lemmings in oltre un centinaio di nuovi schermi. Oppure, se vi sono antipatici, lasciateli morire tutti, così che non potranno tornare in un eventuale *Lemmings 3*. Oh mio Dio, come sono crudele!

interpretazione di Mario Merola in realtà il gioco è tratto da una serie animata americana che ha avuto molto successo lo scorso anno. Come potete vedere dalla foto, il titolo si presenta come un gioco d'azione di impostazione classica, alla Final Fight, per intenderci, con sprite belli grandi e tanti cattivoni da prendere a bastonate sulle gengive. Prossimamente a casa vostra, sempre che spilliate i soldi per guzzarlo.

Si sa, allorché un oggetto comincia a essere falsificato o riprodotto illegalmente, o diviene in ogni caso un esempio nella sua categoria di appartenenza, vuole dire che ha riscosso successo. Le cose vanno così anche nel mondo dei videogame, basti pensare ai cloni che sono stati ispirati da giochi come *R-Type*, *Rastan* e *Super Sprint*. Da un po' di tempo a questa parte è la volta di *Street Fighter II*, che ha dato origine a una miriade di cloni, alcuni riusciti, altri meno. Giunge ora notizia che la Capcom abbia intentato azione legale contro la Data East per il suo coin-op *Fighter's History* che, secondo i legali dei papà di *SF II*, è troppo simile all'indiscusso capostipite della specie in molti aspetti: sonoro, mosse speciali, addirittura nell'aspetto grafico dei personaggi. Prossimamente vi diremo come andrà a finire.

Siete stufi di comandare i personaggi dei vostri giochi attraverso piccoli, fragili joypad? Allora dovete comprare il Freestick, un joystick le cui dimensioni sono di ben 86x45 centimetri! In realtà, queste sono le dimensioni della versione twin, con due comandi affiancati, ma resta comunque una bella bestia. Il comando, che comprende anche sei tasti di fuoco e due di opzione/pausa, esiste sia nella versione MegaDrive che in quella SNES.

Sempre in tema di comandi speciali: l'ultimo grido in materia si chiama *Conqueror* ed è prodotto dalla Quickshot, ditta leader nella produzione di joypad e joystick. Il prodotto in questione annovera tra le proprie caratteristiche la possibilità di ruotare la disposizione dei tasti di azione, un tasto che permette di effettuare le mosse pre-programmate sia che il personaggio sia rivolto a destra che sia rivolto verso sinistra, eliminando così la necessità di dover programmare due mosse distinte, una per ciascun lato. Disponibile sia in versione Megadrive che SNES.

La Accolade, che ricorderete per aver pubblicato un po' di mesi fa *Bubsy*, sta approntando la seconda puntata delle avventure della simpatica lince. La cartuccia, che dovrebbe essere da 16 megabit, sarà pronta entro maggio nella doppia versione Sega e Nintendo. Sempre la Accolade sta dando gli ultimi tocchi a *Fire Team Rogue*, gioco d'azione e di combattimento con degli sprite grossi così. Ad aprile su SNES e MD.

Dopo *Street Fighter II: The Movie*, entro la fine dell'anno dovrebbe fare la sua comparsa nelle sale cinematografiche di tutto il mondo il film ispirato a *Mortal Kombat*! Non

...si sa ancora nulla sugli attori che impersoneranno i lottatori del gioco, ma sembra proprio che ci saranno non uno, non due ma tre maestri internazionali di arti marziali nel cast. Almeno al cinema, MK potrà superare SF (forse).

Mario is missing again! Sì, l'idraulico più famoso della storia è nuovamente scomparso e suo fratello Luigi deve mettersi alla sua ricerca questa volta viaggiando nel tempo in un altro titolo pseudo-educativo alla Mario is Missing? Sembra proprio di sì. Dalla Mindscape su otto megabit entro luglio.

Cosa vi suggeriscono i nomi di Dick Vitale e di Marv Albert? Niente, buio totale, quale assenza di conoscenza dei soggetti citati? Ma come è possibile, visto che stiamo parlando di due famosissimi commentatori sportivi americani, talmente famosi da essere stati ingaggiati per prestare la loro voce a due simulazioni di basket entrambe in uscita prossimamente per MegaDrive! Vitale comparirà in Dick Vitale's "Awesome Baby", gioco della Tengen la cui realizzazione grafica ricorda non poco il vecchio, ma buono, Super Slam Dunk per SNES (quello con il campo che ruotava sfruttando il famoso Mode 7). Albert, invece, allieterà i timpani di chi giocherà con NBA Action 94, titolo della Sega che mostra il campo con una prospettiva simile a quella trovata in David Robinson's Supreme Court. La Sega descrive il gioco come la più realistica simulazione di basket mai realizzata (ma non fosse uno che dicesse "abbiamo realizzato la peggiore simulazione mai vista!", ma forse se lo dicessero non aiuterebbero molto le vendite, potere del marketing!). Tra le opzioni disponibili c'è quella di poter salvare la posizione con l'ausilio di una batteria tampone.

Entro la fine di marzo dovrebbe vedere la luce del giorno, dopo lunghissimi mesi di attesa, il quarto episodio della saga di Phantasy Star. La cartuccia dovrebbe essere da 20 o da 24 megabit e promette di offrire un'avventura kilometrica e un livello di interazione mai visto prima.
Raccomandazione: aspettate la versione USA, perché quella giapponese potrebbe crearvi qualche piccolo problema di comprensione.

Novità positive sul fronte del Jaguar. La Virgin, la Accolade e la Interplay, autrici di ottimi titoli quali Cool Spot, Star Control e Rock'n'Roll Racing, hanno comunicato di aver già cominciato a sviluppare software per la fenomenale console di casa Atari. Visti i precedenti, sarebbe lecito aspettarsi degli ottimi giochi, ma è meglio essere prudenti. Tra l'altro l'Interplay ha firmato un accordo con la Ocean per la distribuzione dei suoi prodotti Nintendo in Europa, un accordo che renderà possibile, da parte della Gig, la traduzione in italiano dei manuali, cosa sempre gradita.

Spiacenti di non potervi mostrare le foto, ma stavolta credeteci sulla parola: la

segue a pagina 29

MASTER SYSTEM NEWS

Questa volta i possessori di *Master System* non potranno proprio lamentarsi: abbiamo ben tre nuovi giochi in uscita per il piccolo di casa Sega.

Fire Ice presto anche per Master System

Il primo è *Dinobasher*, in uscita verso marzo anche in formato Game Gear. Il gioco in questione è un platform ambientato nell'età della pietra, completo di tutti quegli elementi presenti nelle altre decine di platform che ci sono sul mercato, come power up, armi aggiuntive e la solita varietà di buzzurri. Dalla Codemasters
Dalla Virgin, altri due titoli che solleticheranno non poco la fantasia degli utenti MS. Di *Robocop Vs Terminator* potrei anche non parlarvi, dato che del gioco dovreste conoscere vita, morte e miracoli. Ciò che dovete sapere è che la conversione da Mega Drive a Master System è riuscita particolarmente bene, con la giocabilità che è rimasta sostanzialmente immutata e una grafica che, seppure sviluppata su un sistema 8 bit è sicuramente molto appetitosa. Disponibile subito.
Infine *Fire and Ice* è invece una conversione da Amiga di un platform davvero molto divertente il cui protagonista è un simpatico cagnolone che scorazza allegramente per i livelli abitati da esseri che vi sbarreranno la strada, ma voi non vi farete fermare, vero? La vera particolarità del titolo risiede nel fatto che gli avversari che si incontrano cambiano a seconda dell'ora del giorno, così che al calar del sole gli animali diurni lasciano il posto a quelli notturni. A febbraio o al più tardi marzo.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Come forse avrete sentito in giro, a partire dal prossimo 17 giugno, negli USA si terranno i Campionati Mondiali di calcio. Come in occasione di ogni edizione di quest'evento calcistico, tutte le software house stanno sfornando titoli ispirati allo sport più bello del mondo. Tra questi spicca per originalità *Marko's Magic Football*, un gioco d'azione nel quale un ragazzino percorre una decina di livelli infestati da buzzurri che vi affronteranno con una decisione tale da far sembrare il caro Pasqualotto Bruno un tenero e candido agnellino. Il titolo, come avrete intuito, non è un classico gioco di calcio, e il pallone è usato come arma per sconfiggere i succitati avversari. La versione Amiga non era assolutamente malvagia e speriamo che anche sul Mega Drive la Domark riesca a fare un buon lavoro

Marko's con il suo inseparabile pallone, la Domark è convinta che sfonderà anche su console.

3DO, AVANTI NON PROPRIO TUTTA

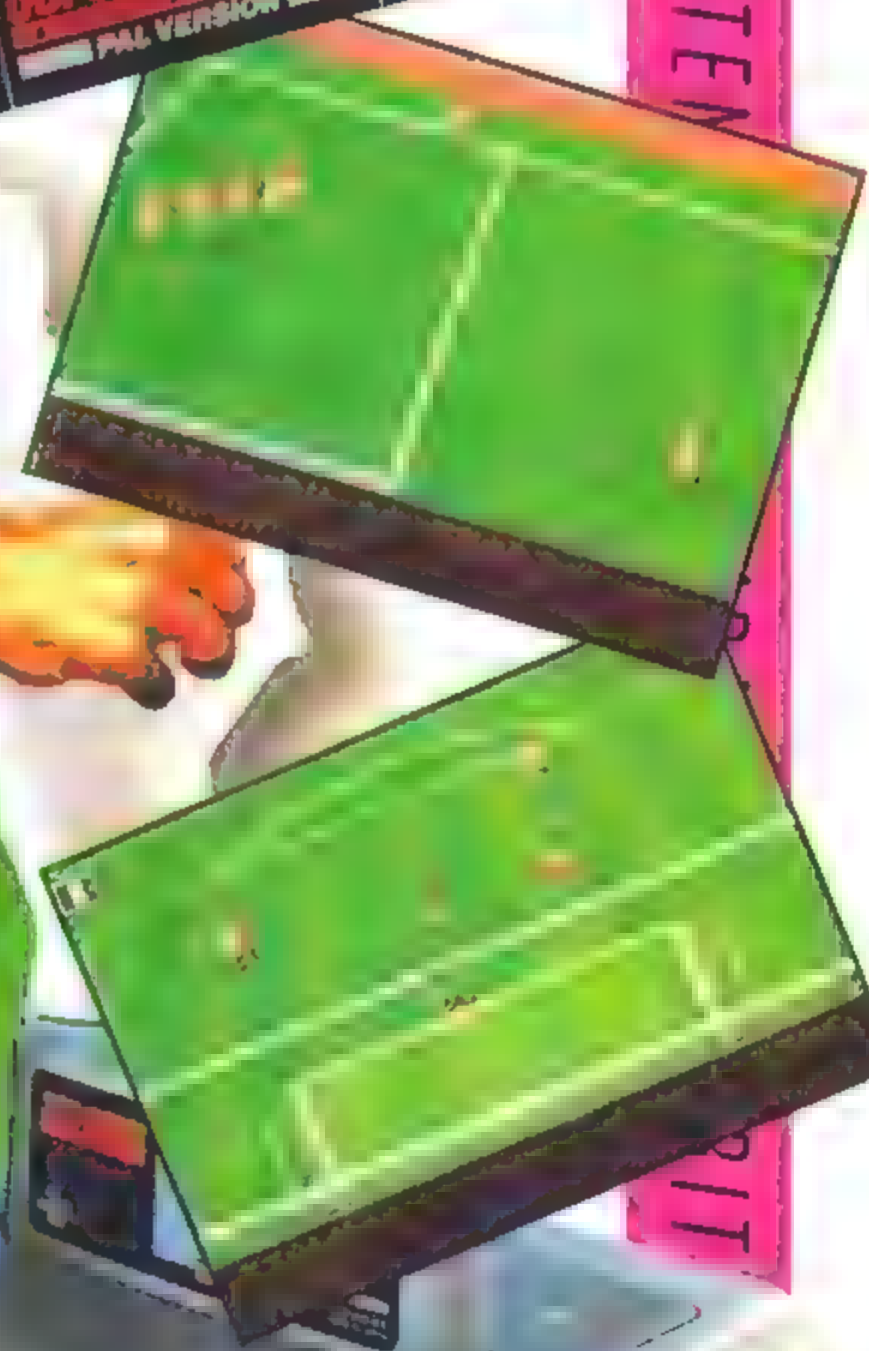
In America le vendite del 3DO stanno procedendo decisamente più lentamente di quanto si auspicasse la Panasonic. La ragione di questo inizio un pochettino stentato non è, come si potrebbe pensare, il prezzo elevato (ricordate che, tra un frizzo e un lazzo bisogna sborsare più di un milione di lire) quanto la pressoché totale mancanza di software di qualità. Infatti, oltre al gioco compreso nel package, quel *Crash'n'Burn* tanto bello da vedere quanto ordinario da giocare, fino a fine dicembre non erano usciti titoli degni delle specifiche tecniche della macchina. Un esempio della qualità, si fa per dire, del software attualmente in circolazione è dato da *Mad Dog Mc Cree*, titolo della American Laser Games famosissimo in versione coin-op. Ebbene, nonostante la conversione sia stata curata dalla casa che ha prodotto anche l'originale arcade, il gioco si rivela molto deludente. La grafica si rivela abbastanza uniforme a quella della macchina da bar, anche se il full motion video è leggermente scattoso. Ma i veri problemi cominciano allorché si impugna il joypad e si cerca di colpire i bersagli su schermo. Ebbene, il sistema di controllo è impreciso e rende il gioco poco godibile, per usare un eufemismo... Si può obiettare che il gioco è stato originariamente concepito per essere usato con una pistola, e non con il joypad, ma ciò non basta come scusa perché la versione Mega Drive di *Lethal Enforcers* è giocabilissima anche con il comando tradizionale. In più, perché l'American Laser Games non ha inclusa nella confezione anche una pistola? Mistero...

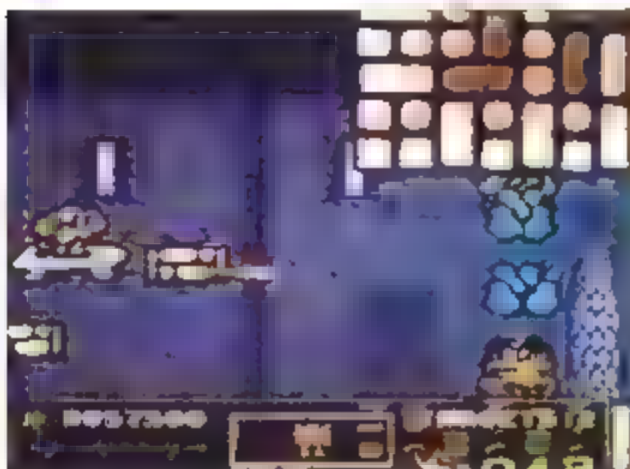
ITCHY AND SCRATCHY

SNES, 8 MBIT
ACCLAIM
AZIONE
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Chi sono Itchy e Scratchy vi chiederete? Sono un sorcio e un gatto protagonisti della serie animata televisiva i "Simpson". Il titolo della Acclaim è nientepopodimeno che un gioco d'azione con notevoli elementi platform non troppo dissimile dalla sezione del gioco *Bart's Nightmare* della quale erano protagonisti proprio I & S. Il gioco si sviluppa lungo una serie di livelli ognuno dei quali ha come ambientazione un episodio del cartone animato. Anche su MegaDrive, tra poco nelle migliori farmacie

Ecco a voi i celeberrimi (ma chi li conosce?) Itchy and Scratchy!

STRIKER
I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA
BIT GENERATION
È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMPONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!
• 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
• AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
• PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
• VIDEATE IN ITALIANO
• OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
• ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA
GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA
AUT MIN N 5/2322 SCADE IL 31 3 94
Super Mario Watch
A grande richiesta la promozione continua fino al 31 3 94!
GiG nel paese delle meraviglie
Nintendo
IL NUMERO UNO NEL MONDO
ARMANDO TESTA SPA

VIDEOGAMES E AMICIZIA

Per anni si è detto, per difendere i videogiochi da attacchi indiscriminati, e quasi sempre ingiustificati, che attraverso il gioco si conoscono nuove persone, si sta insieme agli amici e si pongono le basi per nuove amicizie. Ma questo è ancora vero? Di frequente, troppo di frequente, ascolto ragazzi che si lamentano di come nel mondo dei videogame imperi l'invidia e la malizia: maldicenze, falsità e pettegolezzi assortiti tra i giocatori si sprecano, per motivi futili se non addirittura inesistenti. Si giunge poi a casi di concorrenza sleale allorché rivenditori con pochi scrupoli e ancor meno cervello accusano di inesistenti irregolarità, solo per invidia, gli operatori seri e competenti, senza contare i bidoni tirati dai negozianti con poco pelo sullo stomaco agli ignari acquirenti. Se anche voi pensate che in questo settore l'amicizia e l'onestà siano chimere e desiderereste un po' più di calore intorno alle vostre console, scrivete in redazione e fateci conoscere le vostre opinioni in merito. Forse potremmo riuscire a trovare qualche amico, il che è più importante di qualunque gioco.

Mr. Tuff, l'ennesimo gioco a piattaforme che garantisce un bel po' d'azione.

Curva di vendita

La Sales Curve, casa di software britannica nota agli appassionati di shoot 'em up per il suo bellissimo *Super SWIV*, ha in preparazione due titoli per lo SNES. Il primo risponde al nome di *Mr. Tuff*, un platform/azione abbastanza convenzionale che ha per protagonista un droide il cui compito è di ridurre in briciole le difese di un lontano pianeta, al fine di prendere possesso dello stesso. Del secondo, *Peaky Blinder*, non sappiamo dirvi altro se non che, secondo i programmatori, il gioco dovrebbe essere tanto fuori di testa da far sembrare il caro John Belushi una persona normale, e possiamo anche dirvi che uscirà in versione Mega Drive e Game Gear. Entrambi per agosto.

CERVELLI ELETTRONICI

La Electro Brain, una delle tante software house americane, ha un bel po' di titoli sulla rampa di lancio per questo inizio del 1994. *Future Zone* è un gioco alla *Super Contra*, che vi terrà impegnati lungo otto lunghi livelli ove sono custoditi dei cristalli il cui recupero vi permetterà di rientrare a casa in tempo per la cena. 8 megabit, oltre 20 armi potenziabili più volte, 4 capricciose e 6 birre piccole, presto sui vostri schermi.

Road to the Cup Hockey invece, come avrete sicuramente capito dal titolo, è una cartuccia dedicata al biliardo. Scherzo: è una simulazione di flipper che vi... ehm, mi suggeriscono che se non voglio essere preso a calci lì, farò bene a parlarvi in modo serio e circostanziato di questo titolo di hockey su ghiaccio. Poco da dire: la grafica è molto buona e i programmatori vanno sbandierando una serie di caratteristiche tali da fare impallidire ogni altra precedente simulazione. Riuscirà a spodestare lo strabellissimo *NHLPA '94* dal trono di re dell'hockey? Chi legge Gheim Pauà lo saprà, gli altri ciccia!

COME GIOCARE I GIOCHI CONTENENTI IL CHIP DSP SENZA ESSERE COSTRETTI A VENDERE LA CASA. LEZIONE 1

Come saprete di certo, se siete affezionati lettori di Gippi, la Sega ha usato il nuovo chip DSP per l'ormai imminente conversione di *Virtua Racing*, e ha ottenuto risultati davvero eccellenti. Purtroppo, poiché il DSP è molto costoso, la cartuccia sarà posta in vendita a un prezzo elevatissimo, addirittura superiore alle 200.000 lire. La Sega avendo intenzione di continuare a impiegare il nuovo potente chip, ha avuto la pensata di commercializzare il DSP separatamente dal gioco, in una cartuccia che verrebbe posta in vendita alla modica cifra di 50 dollaroni, corrispondenti, lira più lira meno a 85.000 delle nostre svalutate lirette. L'idea non è malvagia, tanto è vero che l'aveva già avuta un paio di anni prima la Aladin, casa di software che produsse titoli per il NES usando dei chip che miglioravano le capacità grafiche della macchina. Al momento ancora non si sa quando la Sega commercializzerà questa cartuccia con chip aggiuntivo, ma possiamo dirvi fin d'ora che il chip sarà una versione potenziata di quello che verrà incluso in Virtua Racing. W'll keep you posted!

POPEYE

"I'm Popeye the sailor man, I'm Popeye the sailor man..." Ehm, mi sono immedesimato un pochino in uno dei personaggi mito della mia fanciullezza... Il marinaio più irascibile del mondo arriva su SNES, in uno splendido, originalissimo (leggere con tono ironico) gioco a piattaforme. Ma dico io, c'è la possibilità di creare un picchiaduro, genere poco sfruttato e scarsamente rappresentato su questa console (usare lo stesso tono di prima) e i programmatori se ne escono con un platform? Comunque, il gioco promette bene, e dovreste divertirvi non poco nel tentativo di salvare Olivia. Da notare che Bluto non è un cattivo, ma affianca Braccio nella ricerca allorché si giochi in due contemporaneamente.

Ma che ci fa Braccio di Ferro nel mondo di Mario?

SATURN NEWS

La Sega, per il suo Saturn, ha proprio intenzione di fare le cose in grande. In questo periodo sta contattando la Hitachi per stringere un accordo per ottenere la fornitura di non meglio specificata componentistica per la console 32 bit. Speriamo che la cosa non finisca come tra Nintendo e Sony! Sempre sul Saturn: pare che il sistema di controllo di questa console galattica (ah! ah! ah!... non so se avete colto la finissima ironia: Saturn-console galattica! Ehm, un'altra battuta del genere e mi spediscono a ramazzare le latrine) incorporerà un aggeggillo che permette il comando dei protagonisti attraverso la vostra voce! In aggiunta, ovviamente, ai tradizionali joypad e joystick. Sono decenni, dai tempi dell'Intellivoice, che ci promettono una cosa del genere. E noi, scettici e increduli, ci crederemo solo quando lo vedremo con i nostri occhi!

grafica dei fondali di *Bastard* è davvero ultragalattica. Immaginate un gioco alla *Street Fighter II* dove i personaggi sono dei draghi che si affrontano utilizzando una marea di mosse speciali, e sullo sfondo un paesaggio ricco di cumulonembi, cirri e...ehm, scusate un paesaggio ricco di nuvole che si muovono mutando forma e colori... Descritto così può non sembrarvi un granché, ma prima di giudicare, aspettate di vedere le foto.

Ultimissime notizie: la Infocom, autrice di diversi titoli tra cui ricordiamo il buon *Nigel Mansell Grand Prix Simulator*, sta dando gli ultimi tocchi alla versione SNES di *Zool*. Speriamo che il minuscolo ninja mantenga la stessa giocabilità di quando zompettava allegramente sull'Amiga.

Siete bravi a *Street Fighter II*, ma bravi davvero? Se la vostra risposta è sì, allora forse potreste sfidare Takahiro Nakano, il campione del Giappone del picchiaduro più bello del mondo. Takahiro si è laureato campione a Tokio nella competizione che la Capcom ha organizzato nell'agosto scorso. Il personaggio scelto da diciassettenne neo campione è stato Sagat, con il quale ha sbaragliato l'agguerritissima concorrenza, costituita da ben 6.000 street fighter. Per la cronaca, Takahiro ha vinto un giubbotto con su un po' di toppe di *SF II*, una mountain bike e un trofeo messo in palio dalla Capcom.

Fatal fury 2 per PC-SCD dovrebbe essere finalmente in commercio nel momento in cui leggete queste righe. La versione per S-CD compete testa a testa con quella per SNES che non è assolutamente male, anzi.

ATTENZIONE ATTENZIONE! Abbiamo il piacere di presentarvi il gioco più beota del secolo: *Motoko's Wonder Kitchen*. Si tratta di un'avventura punta e clicca compatibile con il SNES. E allora?- direte voi - Che c'è di strano? C'è di strano che il gioco vi mette nei panni di una fanciulla che deve preparare dei gustosi piatti usando la deliziosa maionese Ajinomoto, ditta giapponese produttrice di alimentari, che ha incaricato la Nintendo di realizzare il titolo. Titolo che non sarà messo in vendita, ma verrà dato in premio ai fortunati (?) estratti di un concorso mensile con estrazione a sorte. Ci sono 10.000 copie del gioco in palio per i vincitori. Che cosa ci aspetta in futuro, le sottilette di *Street Fighter* o *Super Mario Kraft*?

So benissimo che il primo *Sonic Blastman* non è stato mai un vero capolavoro, ma l'aspetto grafico del seguito lascia sperare in qualcosa di meglio. L'unica notizia certa che possiamo darvi è che l'aspetto fumettoso che ha caratterizzato l'episodio precedente è rimasto immutato. Ah, c'è anche tutta una nuova serie di schermi bonus.

Ormai mi sono rassegnato: tutti, o quasi i titoli che escono in questo periodo sono conversioni da altri sistemi o seguiti di giochi usciti tempo fa, e che, per qualche motivo, si sono guadagnati il diritto ad avere uno o più discendenti. Ora tocca a *Joe & Mac 3*, nipote

di quel Joe & Mac che tanti, tanti (quasi tre, per la precisione) anni fa inghiottirono tonnellate di monete nei coin-op a essi dedicato. In questa terza parte delle loro gesta, i due cavernicoli possono usare una moltitudine di oggetti per difendersi dai dinosauri che li minacciano... to be continued.

Chi si è sempre lamentato per la scarsa velocità dei titoli dedicati alle console di casa Nintendo, in fondo anche il vecchio NES non era proprio a suo agio con giochi rapidi, non potrà lagnarsi del Project Reality: oltre 100 (!!) megahertz. Addio rallentamenti!

Quando leggerete queste righe, dovrebbe essere già disponibile nei negozi *Castlevania: The New Generation*, l'attesissimo titolo della Konami per il vostro fido MegaDrive. Ne abbiamo già parlato negli scorsi numeri, lo so, ma ci sono un paio di novità che abbiamo scoperto. Quella più succulenta è che Simon Belmont, eroe delle precedenti puntate sul NES e su SNES, è stato rimpiazzato da ben due avventurieri, di nome John Morris ed Eric Lecarde. I due tizi in questione hanno ciascuno armi e caratteristiche differenti e la scelta dell'uno o dell'altro influenzerà il vostro stile di gioco. La seconda novità è che affronterete livelli differenti a seconda che scegliate di giocare con Santo o con Johnny, ehm, con Eric e Johnny. In pratica, sono due giochi in uno, o quasi...

AERO FIGHTERS

Lo SNES sta per accogliere nel suo capiente slot un bello sparatutto a scrolling verticale. In verità, questo classico genere è scarsamente presente sul 16 bit di casa Nintendo, c'è chi dice perché il lento processore della macchina mal si adatta alla velocità richiesta da questo tipo di giochi. Bando alle chiacchiere delle malelingue, Aero Fighters si presenta come uno shoot 'em up abbastanza convenzionale, così come sono convenzionali i milioni di alienoni, mostroni di fine livello e power up. Meno convenzionale, almeno per gli standard dello SNES, dovrebbe essere la velocità dell'azione, preannunciata come molto elevata, e la possibilità di poter scegliere tra ben otto piloti colui che risponderà ai vostri comandi. Conservate i vostri pollici in forma, tra poco ne avrete un gran bisogno.

SHADOWRUN

Se vi affascinano le atmosfere alla Blade Runner e i giochi di ruolo ispirati all'universo cyberpunk, non potete farvi sfuggire la versione per Mega Drive di *Shadowrun*. Già uscito per SNES, sull'MD il gioco è radicalmente diverso, con le scene di combattimento mostrate in visuale 3-D, come nella migliore tradizione RPG nipponica. Vi consiglio di non perderlo se vi piace usare anche il cervello quando giocate.

POCHI, MA ALMENO CHE SIANO BUONI...

Ci riferiamo ai giochi per il Mega CD, che scarseggiano in numero e, tranne che in rarissimi casi, anche in qualità. Nei prossimi mesi la situazione dovrebbe migliorare un pochino (anche se già in questo numero le cose sembrano prendere una piega ben diversa), con l'uscita di qualche titolo appetibile. Vediamoli insieme.
Cominciamo con Robocop Vs. Terminator, della Virgin Games. Il gioco dovrebbe, purtroppo, essere una versione leggermente allungata e con la colonna sonora totalmente rifatta, della cartuccia recensita su Gippi numero 23. Ho scritto purtroppo non perché il gioco su cartuccia sia brutto, anzi, ma perché potevano anche sprecarsi a fare un gioco del tutto nuovo, quei bei tomi dei programmatori.
La Sega of America propone un bel titolo di baseball, di nome World Series Baseball, con tutti i giocatori del campionato americano, ognuno con le sue caratteristiche particolari. Un must per gli appassionati dello sport del diamante.
Dalla Extreme arriva invece Battletech, gioco ambientato in un futuro nel quale le guerre si combattono in sfide tra giganteschi robot super armati. Sarà possibile giocare in due, uno contro l'altro, oppure alleati contro gli avversari gestiti dal computer.
E infine, dalla American Laser Games, sta per arrivare Mad Dog Mc Cree II, seguito del celebrato titolo point and shoot che tanto piacque in versione arcade. La seconda parte segue il concept del primo episodio, e vi mette in mano una pistola con la quale dovrete bruciare tutti i cattivi che vi si pareranno davanti agli stivali. Straniero, questo dischetto non è abbastanza grande per tutti e due...

Consoliamoci...

MEGADRIVE II EUROPEO con GIOCO	SOLO 208.000
MEGADRIVE II EUROPEO con FANTASTIC DIZZY	SOLO 315.000
MEGADRIVE II EUROPEO con COSMIC SPACE HEAD	SOLO 309.000
GAME GEAR EUROPEO con COLUMS	SOLO 189.900
TV TUNER PER GAME GEAR	SOLO 169.900
GAME BOY con MORTAL KOMBAT	SOLO 139.000
GAME BOY con GOAL	SOLO 135.000
GAME BOY con GIOCO	SOLO 129.900
SUPERNINTENDO GIG con SUPERMARIO ALLSTAR	SOLO 299.000
SUPERNINTENDO GIG con S. MARIO ALLSTAR MORTAL KOMBAT	SOLO 399.900
SUPER NES USA (SCARTH) con GIOCO	SOLO 259.000
SUPER NES USA (SCARTH) con MICKEY MOUSE	SOLO 289.000
SUPER NES USA (SCARTH) con ADVENTURE ISLAND	SOLO 279.900
AMIGA CD 32 EUROPEO con 2 GIOCHI	SOLO 635.000
AMIGA CD 32 EUROPEO con 102 GIOCHI	SOLO 685.000
3DO con GIOCO	TELEFONARE
ATARI JAGUAR con GIOCO	TELEFONARE

e... giochiamoci!!!

CARTRIDGE A PARTIRE DA L. 29.900 PER SUPERNES MEGADRIVE GEAR - GAMEBOY

ALCUNE OFFERTE PER SUPERNINTENDO:

ALADDIN - PAL	SOLO 149.900
A LADDIN - USA	SOLO 135.000
FATAL FURY II - USA - JAP	SOLO 175.000
FLASHBACK - PAL	SOLO 128.000
HOKUTO NO KEN 7 - JAP	SOLO 159.900
SENSIBLE SOCCER - PAL - USA	SOLO 128.000
STREET FIGHTER II TURBO - JAP -	SOLO 139.000
STREET FIGHTER II TURBO - PAL -	SOLO 149.900
SUPER EMPIRE STRIKE BACK - USA	SOLO 139.900

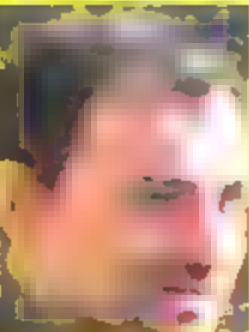
ALCUNE OFFERTE PER MEGADRIVE:

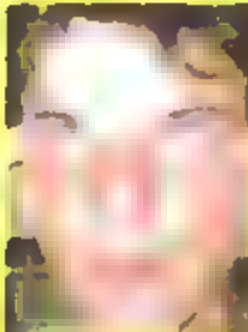
ALADDIN	SOLO 115.000
COSMIC SPACE HEAD	SOLO 75.000
FANTASTIC DOZZY	SOLO 85.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	SOLO 119.000
JURASSIC PARK	SOLO 89.000
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP	SOLO 115.000
SENSIBLE SOCCER	SOLO 109.000
STREET FIGHTER SPECIAL CHAMPION EDITION	SOLO 128.000

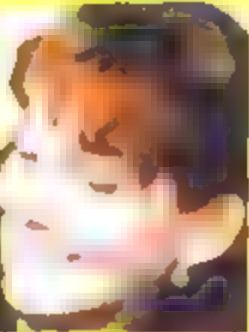
VASTISSIMO ASSORTIMENTO CARTRIDGE A PREZZI SPECIALI

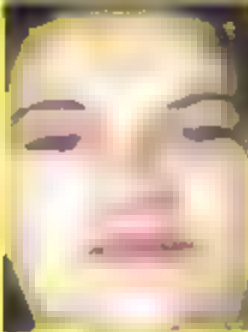
OLTRE 4000 TITOLI DISPONIBILI

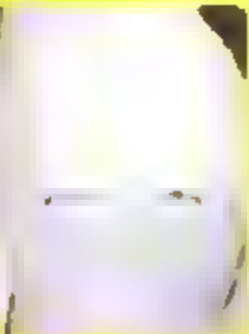
RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO GRATUITO!!!

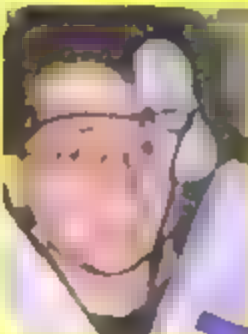
AlKross - Frambola

Gelato fatto con il mosto del vino. Non è alcoolico, assicura lui, ma forse ora capiamo perché ha sempre il naso rosso.

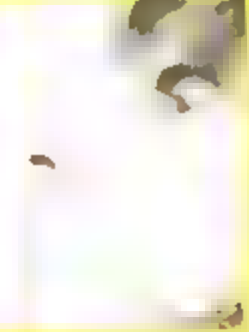
Dupont - Fior di Fragola

Dice che a lui piace il Fior di Latte e la Fragola, però sembra che abbia un [illegible] per la gelataia all'angolo, quindi...

Red Fury - Pistacchio

[illegible] chio e verde. Dico sul serio... E dicono anche che a forza di mangiare gelato al pistacchio venga la pelle color smeraldo!

Heidy - Cioccolato Bianco

[illegible] più buono di quello nero, e vi assicuro che dice di non essere razzista.

Random - Melone

Niente di più rinfrescante. . Certo che ci vuole un bel po' di coraggio per mangiare il gelato con questo freddo. Ma Random è un vero macho!

Trust - Amarena

Per la precisione, un bell'affogato all'amarena, con crema e cioccolato in quantità. Non c'è che dire, il nostro Trust è un vero intenditore.

Apocar - Lampone

[illegible] rosso come le guance di Sabrina e perché dicono sia un ottimo rimedio contro la caduta dei capelli.

Scarlet - Gianduja

Nella tradizione torinese, Scarlet [illegible] cioccolato al gianduja in quantità industriale e si aggira per la redazione vestito come la maschera omonima.

Neon - Puffo

È uno dei gelati più sintetici e artificiali del mondo, basta guardare quel colore azzurrino. . Ma che ci volete fare? Neon ha il gusto dell'orrido...

Madoc - Pompelmo Rosa

Il colore non è male, è aspro e molto dissetante, e con la sete che si ritrova Madoc è proprio un gelato "ad hoc" per lui.

Verdak - Stracciatella

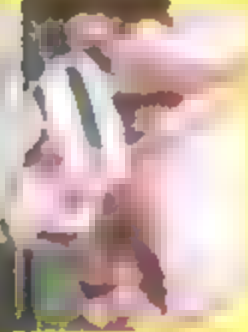
Ah, come sono buoni i pezzi di cioccolato fra i denti quando si mangia un bel cono di stracciatella! Buoni quasi come la giugulare di una bella ragazza!...

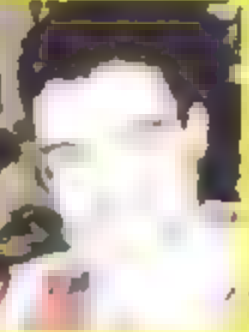
Log - Malaga

Ah, com'è buona l'uva passa che [illegible] nelle gengive quando si mangia un bel cono di malaga! Certo che allo stadio ha tutto un altro gusto!

Stylz - Panna Montata

Non importa il gusto che ci sta sotto, l'importante è che ci sia sopra un bel po' di panna... Che sia una filosofia di vita?

Mystere - Limone

Il nostro mysterioso redattore ama il gelato d'agrume. Il limone al primo posto e a seguire arancia e mandarino (non cinese, che avete capito)...

Pentothal - Gorgonzola

Se andate a fare un giro alla gelateria Copa Rica di TO troverete questo strano gusto e molti altri... Mangiarli, poi, è [illegible] un altro paio di maniche.

Ricci - Cioccolato

Il gusto forte e amaro del cacao lo attira profondamente, proprio come una mosca viene attratta dai...

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE •

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso, anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di [illegible] quando voi odiate l'intera categoria...

...VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
[illegible] mensionali- Favolosi effetti tridimensionali	[illegible] mensionali- Favolosi effetti tridimensionali	[illegible] mensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali Favolosi effetti tridimensionali
7	5	4	[illegible]

ERRATA CORRIGE

I box sotto controllo delle recensioni "Zombies Ate My Neighbors" e "Haunting Starring Polterguy", uscite nel numero 24 di Game Power, sono, ovviamente, errati: è stato infatti stampato un joypad Super NES al posto di quello Mega Drive, effettivamente relativo ai giochi in questione.
Lunga vita e prosperità.

SCHEDA TENNICA

Tipo	Le tre console
Casa	Produzione Propria
Distribuzione	In cono o in coppetta
N. Giocatori	Massimo 5 palline
Continua	Fino a mal di panza
Livelli di Difficoltà	Vedete un po' voi

FRESCO

SOTTO CONTROLLO

NBA JAM

POWER GAME

Qualcuno una volta scrisse che il basket è qualcosa di più di un semplice sport: è una specie di metafora tridimensionale della vita stessa! Se è davvero così, allora *NBA Jam* è la vita che ogni uomo, da sempre, sogna di avere: frenetica, incontenibile ed esaltante!

Un po' di storia, tanto per cominciare... 20 gennaio 1892-Nella palestra della YMCA Training School di Springfield, Massachusetts (USA), viene disputata la prima partita di basket della storia tra due squadre di 9 elementi.

1893 - Il nuovo gioco viene battezzato ufficialmente basket-ball (pallacanestro).

1906 - Il basket attraversa l'Oceano e approda in Russia, a Pietroburgo, importato da un intermediario della YMCA.

1912 - Vent'anni dopo l'invenzione del gioco, un cestista di cui la storia non ha conservato il nome ebbe la semplicissima idea di tagliare il fondo della rete per consentire una ripresa del gioco più veloce possibile.

1932 - Nasce la FIBA, la prima federazione internazionale di basket.

1936 - Il basket diventa ufficialmente disciplina olimpica.

1949 - Nasce l'NBA, ossia la federazione professionistica americana.

1972 - A Monaco gli Stati Uniti perdono per la prima (e unica) volta un incontro ufficiale contro l'Unione Sovietica (peraltro in condizioni piuttosto discutibili).

1982 - Esce, prodotto e distribuito dall'Atari, *Basketball*, il primo videogioco della storia ispirato alla pallacanestro (per Atari VCS 2600).

1993 - L'Amusement Machine Association of America (l'ente nazionale che unisce i produttori, distributori ed esercenti di coin-op in America) dichiara *NBA Jam* della Midway "gioco più gettonato dell'anno".

Ecco un piccolo esempio delle fantastiche schiacciate che potrete fare in *NBA Jam*. Naturalmente dovrete utilizzare il turbo insieme al tiro e partire da certi punti particolari del terreno di gioco per effettuarle. In alcuni casi il giocatore esce addirittura dallo schermo per farvi ritorno pronto a realizzare un meritatissimo "Slam Dunk".

54 RAGAZZI PER ME POSSON BASTARE...

NBA JAM è il secondo titolo che usufruisce dei diritti ufficiali della National Basketball Association (dopo il valido, *Double Dribble* della Konami) e, ragionevolmente, anche le conversioni per tutti i formati di cui è prevista la versione godono dello stesso privilegio. Volete mettere piuttosto che giocare con dei perfetti sconosciuti!

DALLAS MAVERICKS

Derek Harper
1,93 m; 92 Kg; Guardia
Jim Jackson
1,97 m; 100 Kg; Guardia

DENVER NUGGETS

Laphonso Ellis
2,03 m; 109 Kg; Ala
Dikembe Mutombo
2,18 m; 111 Kg; Centro

GOLDEN STATE WARRIORS

Tim Hardaway
1,83 m; 79 Kg; Guardia
Chris Mullin
1,97 m; 100 Kg; Ala

HOUSTON ROCKETS

Hakeem Olajuwon
2,13 m; 113Kg; Centro
Vernon Maxwell
1,95 m; 85 Kg, Guardia

LOS ANGELES CLIPPERS

Ron Harper
1,97 m; 93 Kg; Guardia
Danny Manning
2,08 m; 104 Kg; Ala

LOS ANGELES LAKERS

Vlade Divac
2,16 m; 110 Kg; Centro
James Worthy
2,05 m; 107 Kg; Ala

MINNESOTA TIMBERWOLVES

Christian Laettner
2,10 m; 107 Kg; Ala
Chuck Person
2,02 m; 102 Kg; Ala

PHOENIX SUNS

Charles Barkley
1,97 m; 119 Kg; Ala
Kevin Johnson
1,85 m; 81 Kg; Guardia

PORTLAND TRAILBLAZERS

Clyde Drexler
2,00 m; 97 Kg; Guardia
Terry Porter
1,91 m; 88 Kg; Guardia

SACRAMENTO KINGS

Mitch Richmond
1,96 m; 97 Kg; Guardia
Wayman Tisdale
2,06 m; 109 Kg; Ala

SAN ANTONIO SPURS

David Robinson
2,15 m; 106 Kg; Centro
Dale Ellis
2,00 m; 97 Kg; Guardia

SEATTLE SUPERSONICS

Shawn Kemp
2,07 m; 104 Kg; Ala
Derrick McKey
2,05 m; 93 Kg; Ala

UTAH JAZZ

Karl Malone
2,06 m; 115 Kg; Ala
John Stockton
1,85 m; 79 Kg; Guardia

ATLANTA HAWKS

Dominique Wilkins
2,01 m; 90 Kg; Ala
Stacy Augman
2,03 m; 93 Kg; Guardia

BOSTON CELTICS

Dee Brown
1,85 m; 73 Kg; Guardia
Robert Parish
2,13 m; 107 Kg; Centro

CHARLOTTE HORNETS

Larry Johnson
2,00 m; 113 Kg; Ala
Alonzo Mourning
2,08 m; 109 Kg; Centro

CHICAGO BULLS

Scottie Pippen
2,02 m; 95 Kg; Guardia
Horace Grant
2,08 m; 100 Kg; Ala

CLEVELAND CAVALIERS

Mark Price
1,85 m; 79 Kg; Guardia
Brad Daugherty
2,13 m; 111 Kg; Centro

DETROIT PISTONS

Bill Laimbeer
2,11 m; 111 Kg; Centro
Isiah Thomas
1,85 m; 84 Kg; Guardia

INDIANA PACERS

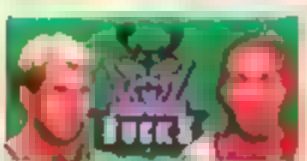
Reggie Miller
2,00 m; 86 Kg; Guardia
Detlef Schrempf
2,06 m; 97 Kg; Ala

WASHINGTON BULLETS

Tom Gugliotta
2,07 m; 109 Kg; Ala
Harvey Grant
2,06 m; 97 Kg; Ala

MIAMI HEAT

Harold Miner
1,96 m; 95 Kg; Guardia
Rony Seikaly
2,11 m; 109 Kg; Centro

MILWAUKEE BUCKS

Blue Edwards
1,96 m; 91 Kg; Guardia
Brad Lohaus
2,13 m; 106 Kg; Centro

NEW JERSEY NETS

Derrick Coleman
2,08 m;104 Kg; Ala
Kenny Anderson
1,88 m; 77 Kg; Guardia

NEW YORK KNICKS

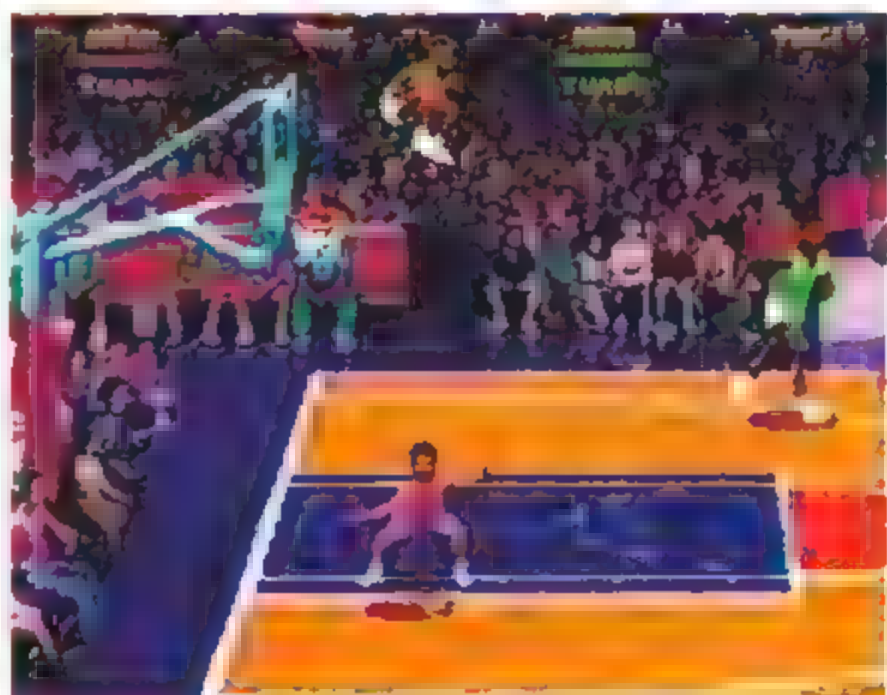
Patrick Ewing
2,13 m; 109 Kg; Centro
John Starks
1,96 m; 82 Kg; Guardia

ORLANDO MAGIC

Nick Anderson
1,98 m; 97 Kg; Guardia
Scott Skiles
1,85 m; 91 Kg; Guardia

PHILADELPHIA 76ER'S

Jeff Hornacek
1,90 m; 86 Kg; Guardia
Clarence Weatherspoon
2,00 m; 109 Kg; Ala

4 marzo 1994 - L'Acclaim distribuisce ufficialmente le conversioni di *NBA Jam* per Super Nintendo, Mega Drive e Game Gear. Potrà sembrare eccessivamente sfarzoso collocare la data di distribuzione di *NBA Jam* tra le date essenziali della storia di uno degli sport più popolari in Italia e nel mondo, così come probabilmente parrà esagerato dedicare una copertina di GP a un'ennesima versione di un gioco di basket per console a 16 bit, soprattutto dopo l'uscita di una valanga di titoli di livello eccellente prodotti per lo più dall'Electronic Arts (*NBA Playoffs*, *Team USA Basketball*, ecc.). Ragionerei così anch'io se non avessi provato personalmente a giocare a *NBA Jam*... Ogni mia perplessità è infatti svanita dopo solo pochi minuti di gioco: non occorre essere recensori di Gheim Pauà per capire che questo titolo è l'apoteosi dei giochi sportivi! Mai un videogame ispirato a uno sport, reale o fantastico che sia, è riuscito a raggiungere i livelli qualitativi, per giocabilità e grafica, raggiunti da questo titolo targato Acclaim. *NBA Jam* è, fondamentalmente, una "simulazione" di un incontro di basket giocato due-contro-due a tutto campo tra giocatori professionisti presi a prestito tra le squadre dell'NBA. L'azione è frenetica: i giocatori si muovono come schegge sul campo e si fanno dei passaggi alla velocità del suono. Lo scontro è cruentissimo: nessun fallo né infrazione viene mai fischiata, eccezione fatta per quella di 24 secondi (tempo massimo a disposizione entro cui tirare a canestro)

Questa schiacciata ricorda ben altre funzioni a giudicare dalla posizione, diciamo "strana", del giocatore.

e quella d'interferenza difensiva (intercettare la palla quando questa, dopo un tiro, si trova nella fase discendente della propria traettoria). È certamente una caratteristica che nuoce gravemente al realismo di gioco (le partite sovente somigliano più a incontri di wrestling che di basket!), ma non danneggia in alcun modo la giocabilità o il grado di divertimento che, anzi, risulta notevolmente aumentato. Per di più, il realismo era comunque irrimediabilmente compromesso dalle "azioni speciali" concesse ai cestisti NBA coinvolti: alcuni giocatori infatti possono spiccare salti di oltre 10 metri e "schiacciare" a canestro incenerendo la retina dopo un triplo salto mortale e un doppio avvitamento(!). Il tutto è poi egregiamente accompagnato da un'efficace telecronaca diretta (purtroppo in inglese) per tutta la durata dell'incontro, nonché dalle entusiastiche reazioni del pubblico.

Completano lo "show" due ottime sequenze in full motion video e, immancabilmente, statistiche e tabelle a iosa. Afferrate dunque qualche joypad, un adattatore per quattro giocatori e buttatevi nella mischia. E se vi sembra che gli avversari siano un po' troppo grossi per voi, non preoccupatevi più di tanto: dopotutto, più sono grossi, più fanno rumore quando cadono!

• *Vordak*

ENTRA ANCHE TU NEI RINGO BOYS!!!

ATTACCO Ci sono tre mosse basilari in *NBA Jam*: passaggio, tiro e turbo. L'opzione turbo rimane attivata sino a che il pulsante relativo resta premuto. Mentre il turbo viene pigiato, ogni azione compiuta dal giocatore viene effettuata più velocemente ed efficacemente! Ovviamente quest'effetto tende a esaurirsi in breve tempo e impiega qualche secondo a ricaricarsi. Una nota particolare riguarda le schiacciate: ne sono disponibili ben 53 tipi diversi che sarebbe impossibile catalogare in questo spazio, ma vi assicuro che sono tutte spettacolari!

LEGENDA pulsante premuto / pulsante premuto e rilasciato

FINTA DI TIRO — TIRO IN SOSPENSIONE — SCHIACCIATA — PASSAGGIO

PASSAGGIO VELOCE — SUPER PASSAGGIO — SPALLATA (per liberarsi di un avversario) — CORSA VELOCE

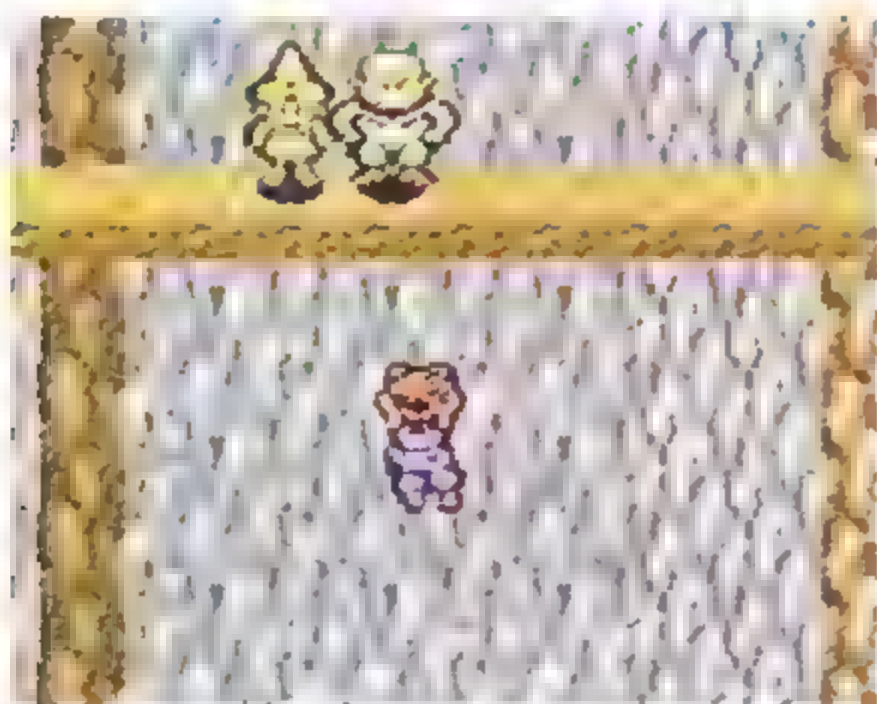
DIFESA: ricordate che in *NBA Jam* non vengono mai fischiati falli, per cui non preoccupatevi se vi accorgete di picchiare selvaggiamente l'avversario: è tutta salute!

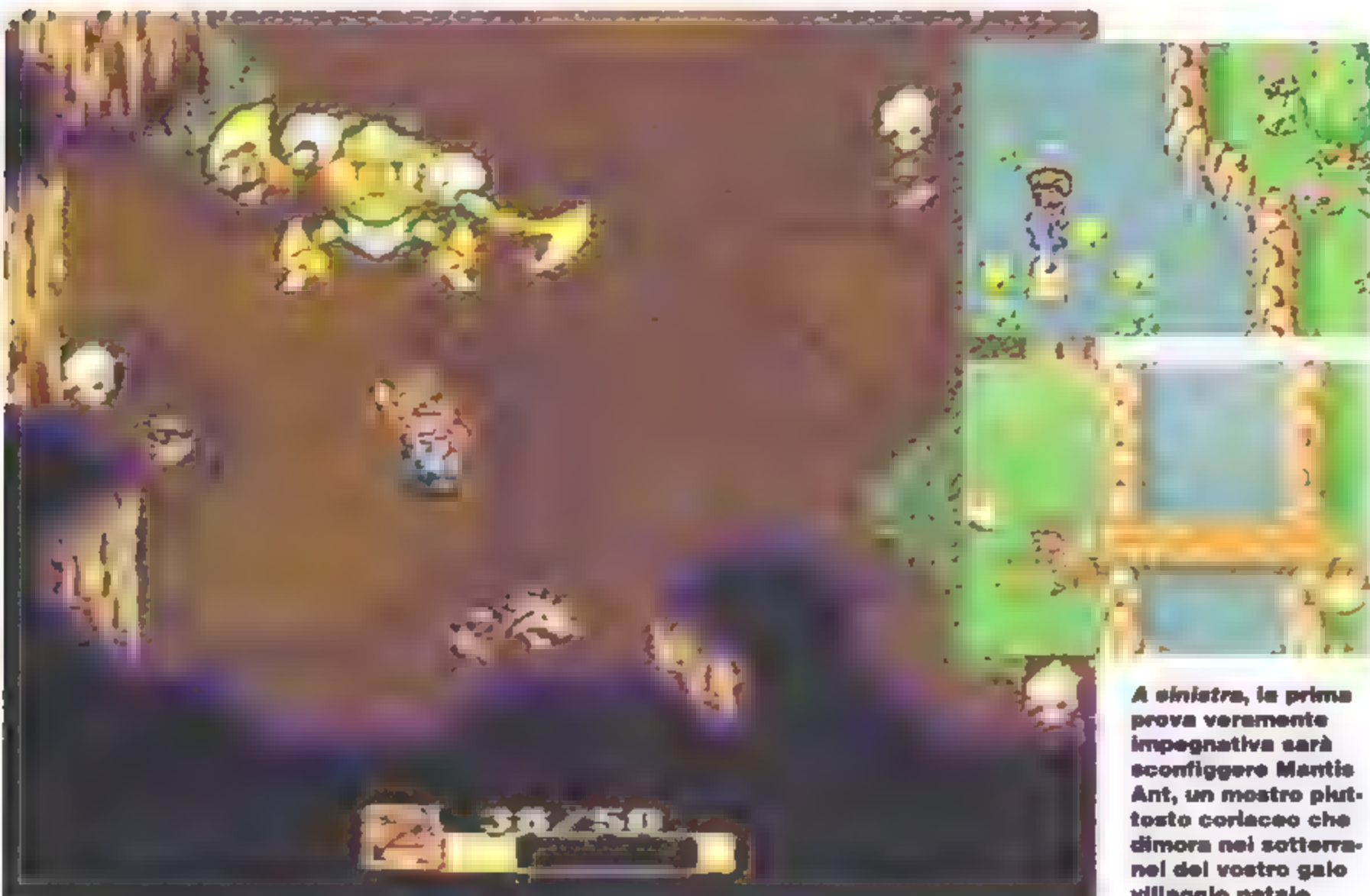
SALTO — SALTO CON STOPPATA — SUPER STOPPATA — RUBAPALLA

RUBAPALLA AGGRESSIVO — SPINTA — RITORNO VELOCE

HOT SHOTS
Ogni qualvolta un giocatore realizza tre canestri di fila ottiene un "Hot Shot", il che significa che se riceve palla e tira, ha un'elevatissima probabilità di segnare (e incendiare la retina), da qualunque zona del campo il tiro venga effettuato. Questo particolare potere dura sino a che un avversario non segna!

Secret of Mana

Siamo di fronte a un caso clamoroso di lesa maestà! Sua Altezza Reale *The Legend of Zelda*, il titolo sovrano nel regno dei GdR per SNES, viene inaspettatamente spodestato. Il trono è rovesciato, e l'Usurpatore è *Secret of Mana*, della dinastia SquareSoft...

Qui comincia l'avventura. Precipitando in questa cascata andrete a ficcarvi in un mare di guai.

Ostracismo popolare. Il capo del villaggio vi revoca la cittadinanza: trovate i Mana Seed o non tornate più.

A sinistra, la prima prova veramente impegnativa sarà sconfiggere Mantis Ant, un mostro piuttosto coriaceo che dimora nei sotterranei del vostro gaio villaggio natale.

Su Gheim Pauà n°3 *Zelda III* riceveva un inequivocabile 99%, eguagliato solo dall'altro gioiello di Shigeru Miyamoto: *Super Mario World* (99% su GP n°1). Un punteggio meritato per una cartuccia mitica, destinata a fare la storia del SNES. Ora, a distanza di due anni, la SquareSoft, casa specializzata in GdR (ricordiamo la saga di *Final Fantasy* su SNES come su Game Boy), assesta un colpo letale alla leadership di *Zelda*: Vediamo perché...

In 16 MBit di pura arte Jappo-Fantasy, *Secret of Mana*, che è la versione tradotta (in inglese, of course) di *Seiken Densetsu*, conosciuto anche come *Holy Sword Legend 2*, vi pone nelle vesti di un ragazzino, di una donzella e di un folletto, chiamati dal destino a compiere una missione, come dire, da nulla...

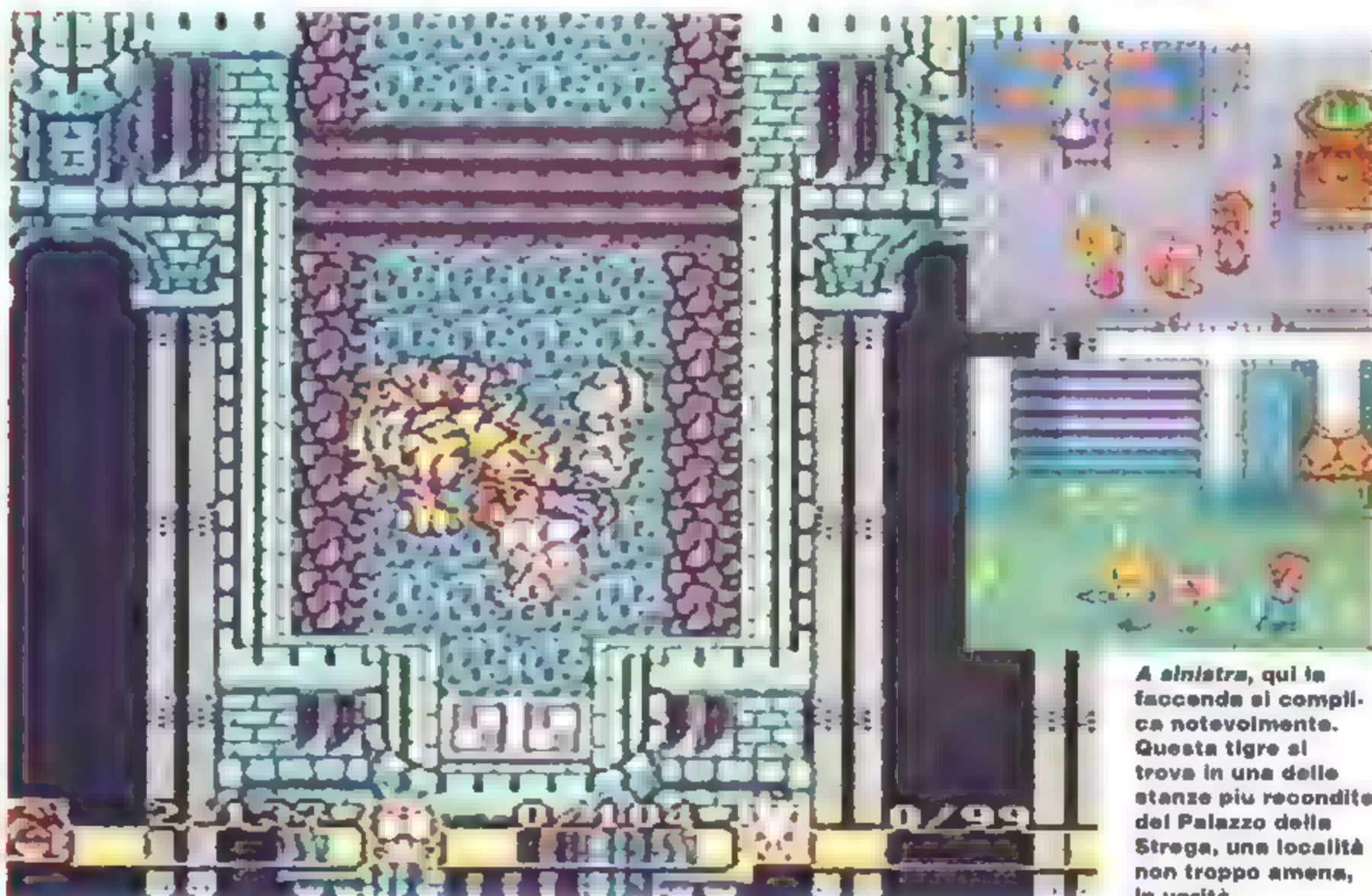
Una cosettina così, facile facile: salvare l'universo. O, più specificatamente, salvare l'universo dalla minaccia delle forze oscure che rischiano di prendere il sopravvento. Il vostro compito sarà quello di ricercare i palazzi in cui si celano gli otto Mana Seed (i Semi del Mana, per i meno anglofoni di voi) per recuperarli e riportarli all'Albero del Mana (o Mana Tree, per i meno italiofoni di voi), così da rigenerare l'equilibrio universale.

Se la trama è il solito canovaccio fantasy, il gioco vero e proprio nel suo aspetto strutturale, presenta un veramente innovativo: i personaggi sono tre e in virtù

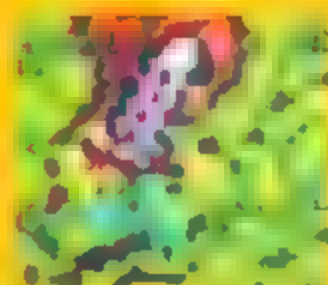
della compatibilità con il Multitap, possono essere comandati da tre giocatori in contemporanea.

A questo punto si offrono soluzioni di gioco cooperativo che moltiplicano divertimento e interesse, soprattutto perché i nostri eroi assumono ruoli perfettamente complementari nell'evolversi della storia, essendo uno specializzato nei combattimenti con armi e propendendo gli altri due anche per l'esercizio delle arti magiche.

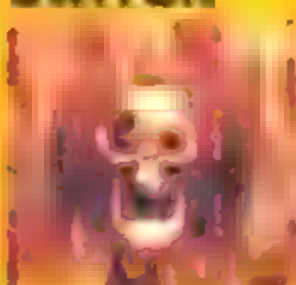
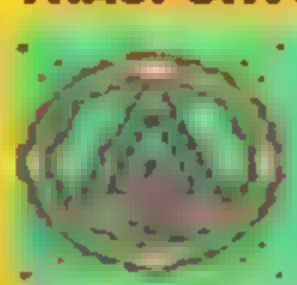
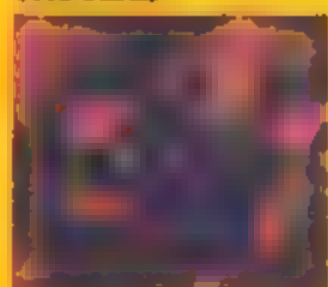
Naturalmente, la possibilità di giocare in tre non preclude ai "solo player" il cimentarsi in *SoM*: gli altri due personaggi saranno controllati dalla CPU e agiranno con una buona dose di intelligenza sulla base delle indicazioni che il giocatore avrà impostato nella "tavola del comportamento", una sorta di scacchiera che permette di definire a priori un "inprinting" più o meno cauto o aggressivo per i protagonisti non controllati direttamente.

A ogni modo è comunque possibile, in qualsiasi momento, passare da un personaggio all'altro.

A sinistra, qui le faccende si complica notevolmente. Questa tigre si trova in una delle stanze più recondite del Palazzo della Strega, una località non troppo amena, in verità.

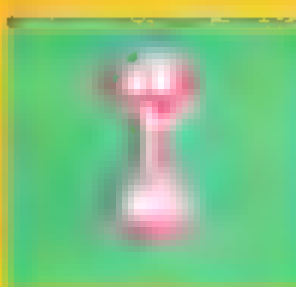
SULLA VIA DEL CAMMINO

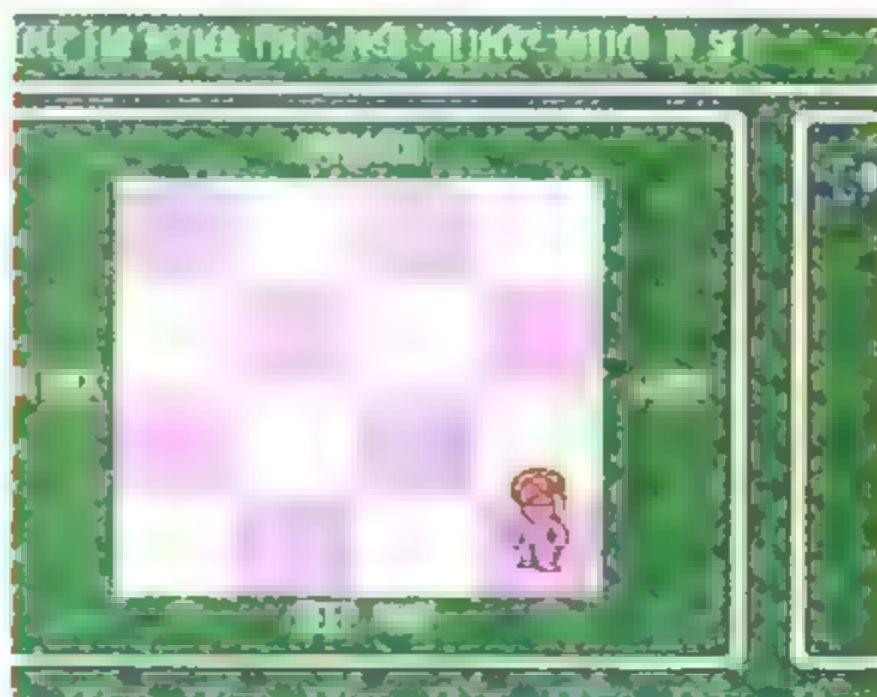
Scarpinando per Land of Mana vi imbatterete in oggetti od ostacoli di varia natura.

CESPUGLI – Arbusti, erba medica e varie leguminacee non saranno un grande problema: mietete senza pietà.

FIORI – Rosa fresca aulentissima... sì, ma morsica! Sterminate per facili punti-esperienza.

SCRIGNI – Scuotere, aprire e... sorpresa! Oro, canditi o trappole succhia punti-ferita? Occhio.

TESCHI SWITCH – Sulle pareti dei dungeon fungono da interruttori. Colpiteli con la lancia e nuovi orizzonti vi si spalancheranno.

TELE TRASPORTO – Smaterializzazione rapida di eroi fantasy. Un passo qui sopra e via.

ROCCE DEL MALE – Accozzaglie di massi possono bloccare la vostra marcia verso un mondo migliore. Con una sventagliata d'ascia non ne resterà che il ricordo.

STALATTITI – Ostacolo minerale della stessa tempra del suvvisto, cioè burro per la vostra ascia.,

SFERE A RIMBALZO – Col sorriso sulle labbra, vi faranno saltare su piattaforme altrimenti irraggiungibili.

PALI – Qui ci vuole la frusta. No panic. Un colpo ben dato e sarà tutto finito.

SFERE DI CRISTALLO – Interruttori magici. Come i teschi, ma attivabili a colpi di incantesimi. Veggente in ascolto.

Sulla Tavola del Comportamento si possono impostare le caratteristiche dei personaggi controllati dalla CPU.

Queste botteghe sono ben assortite, fanno il 3x2 e in più consentono anche di salvare la posizione.

Le armi e gli incantesimi presenti sono dozzine e il gioco assume, grazie a essi, una complessità maggiore, via via che ci si inoltra nella vicenda e che i personaggi crescono per esperienza e abilità.

Il sistema di combattimento è, come in *Zelda*, in tempo reale: di fronte a un nemico si brandisce l'arma più appropriata, si distribuiscono i compiti e si menano fendenti più o meno potenti a seconda di quanto a lungo si sia tenuto premuto il pulsante di attacco.

Più avanti nel gioco, con l'introduzione degli incantesimi, i combattimenti divengono leggermente più macchinosi e perdono un po' del loro sapore arcade, ma il lato GdR ne guadagna in complessità. Dulcis in fundo le musiche: in pieno stile Jappo-Fantasy sono belle e lievi; per la grande varietà non corrono mai il rischio di diventare ossessive e sono sempre adeguate al frangente in cui ci si trova.

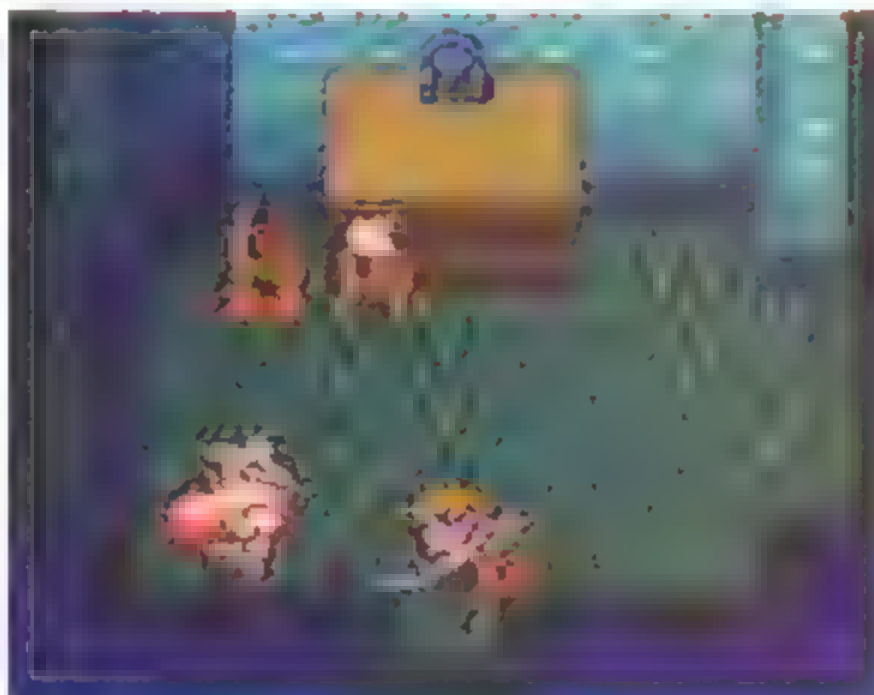
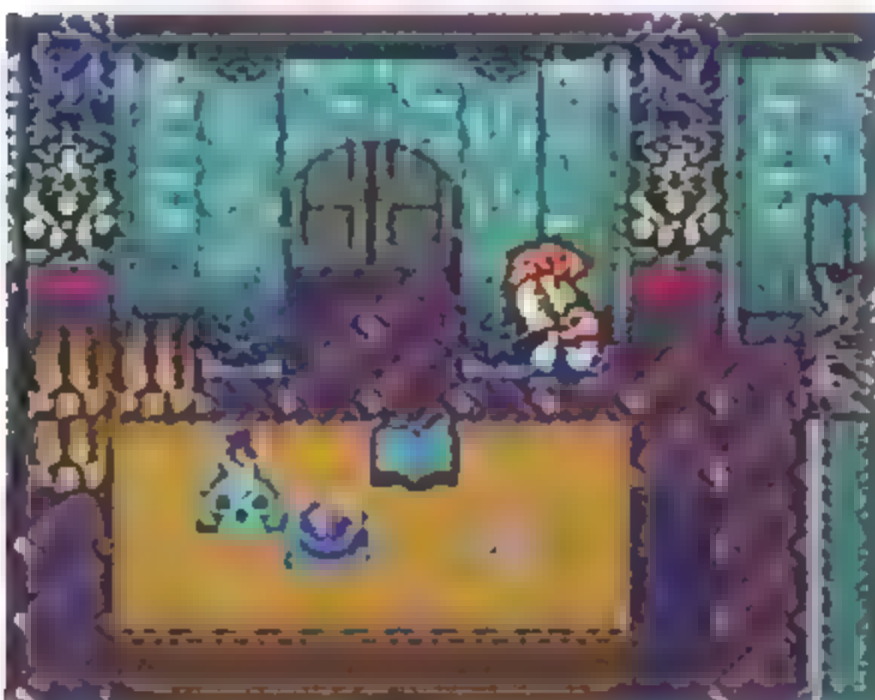
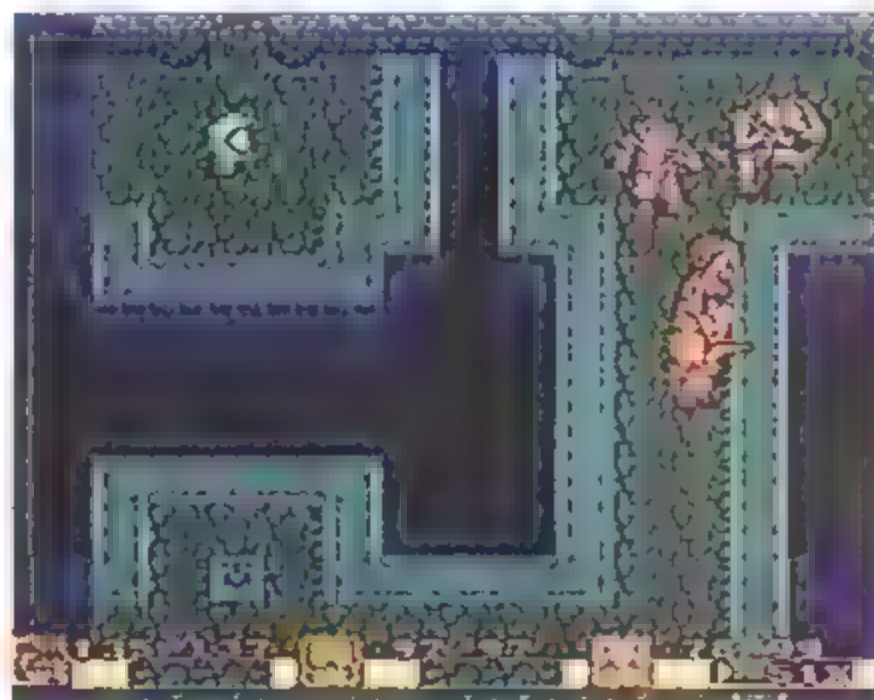
Tutta questa qualità non va certo a scapito della quantità, che è poderosa: *SoM* è un bel gioco ma non dura poco, anzi: è un silicio IMMENSO e vi occorreranno 70-75 ore effettive per completarlo (e questo basti per la voce "longevità").

Insomma: se avete amato *Zelda* e *Soul Blazer*, allora impazzirete letteralmente per *Secret of Mana*.

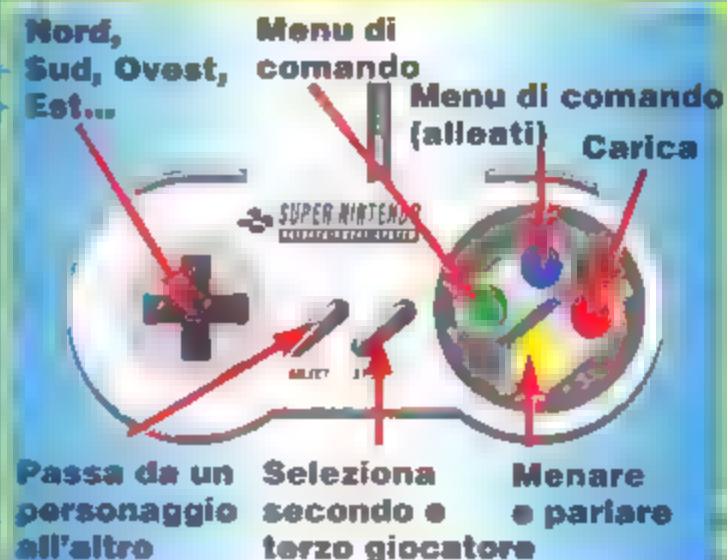
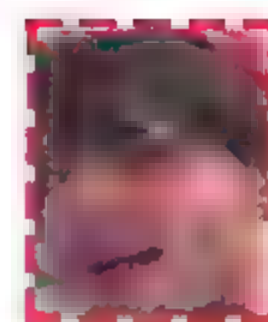
Se invece detestate i GdR, allora provate questa cartuccia e probabilmente ve ne innamorerete.

• *Pentothal*

SECRET OF MANA versus ZELDA

Nella microstoria dei punteggi per videogiochi da console due sono i pilastri fondamentali: *The Legend of Zelda* e *Super Mario World*.
Entrambi hanno meritato 99% su Gippì ma devono oggi fare i conti coll'inesorabile scorrere del tempo. Ora, se *SMW* sta ancora aspettando uno sfidante degno di strappargli il titolo di re dei platform-game, *Zelda III* deve oggi passare il testimone. Molti di voi penseranno: "Ma come? A *Zelda* 99% e a *SoM*, che è migliore, 96%?".
Ebbene, *Zelda* meritò 99% due anni fa, *SoM* becca oggi un voto stratosferico, ma non 100% (nec plus ultra), pur essendo superiore, perché ha reso sublime qualcosa che già esisteva, ma non ha portato un eclatante "quantum leap" nei videogiochi per console, come *Super Mario World* e *Zelda* hanno fatto.
Amen.

Fra i nemici più indisponenti del Palazzo della Strega ci sono queste sedie magiche. Pazienza e... giù fendenti.

La quiete prima della tempesta. La calma che regna in questa stanza è solo apparente.

I palazzi sono dei veri e propri dedali. Gli interruttori sul pavimento apriranno passaggi nascosti.

COMMENTO

C'è in giro tanto buon software per il SNES, ma i titoli veramente straordinari come *SoM* non capitano tutti i mesi. In questi casi è difficile mantenere un certo distacco professionale, si rischia di [illegible]. Ma quando un gioco è veramente ben fatto non c'è motivo per lesinare i [illegible]. *Secret of Mana* è bellissimo, attualmente lo "stato dell'arte" del GdR japanese-style. Se *Zelda* è stato leggendario e *Soul Blazer* era quasi allo stesso livello, ora *SoM* li supera entrambi sotto ogni punto di vista, il che è cosa buona e giusta quando la concorrenza fra titoli si basa sulla qualità piuttosto che sulle campagne di marketing: siamo noi utenti a trarre i maggiori benefici. Gaudeamus [illegible].

Io non capisco perché tutti i personaggi "carini" dei videogiochi debbano essere alti quanto una scorza di pecorino. Ma perché, Pippo è proprio antipatico? Misteri insondabili della psiche videoludico-umana.

***Qui sopra*, alcune delle numerose espressioni buffe che assumono i due tizi in alcuni momenti del gioco.**
***A sinistra*, la mappa dei livelli da superare. Li visiterete tutti in meno di una giornata. Tutto per "grazia" dell'eccessiva facilità.**

Riuscite a ricordarvi di un'oscura serie di cartoon americani dal titolo 'The Rocky and Bullwinkle show'? Erano grandiosi, c'era un alce inqualificabilmente idiota insieme a uno scoiattolo volante che facevano parte di quello stock di cartoni mefitici tipo 'George il Re della Foresta', 'Superpollo' o 'Roger Ramjet'. Cartoni americani per bimbi americani, trasmessi in genere verso le nove di mattina per iniziare la giornata storditi dalla scempiaggine incalcolabile delle storie, ripresa poi dagli argentini per le telenovele mattutine di Retequattro (quindi, più o meno, tutto il mondo è paese).
'The Ren & Stimpy Show', il cartone, deve muoversi approssimativamente su quelle stesse coordinate, altrimenti il gioco non si giustifica. Ren è un botolo giallo con le orecchie di plastica fusa, Stimpy assomiglia lievemente a una polpetta in decomposizione, indecorosamente peloso anche nei punti tragici. Il titolo del gioco deriva dal fatto che Stimpy ha inventato una macchina in grado di trasformare l'immondizia in cibo (e dove starebbe la novità? NdR), purtroppo esplosa al primo tentativo di accensione. I due pitocchi devono quindi scirop-

PER QUESTO IO DÒ PAL AI MIEI CANI

"Ecchime, arivo, n'att mo, dateme tregua, fateme dormì dieci minuti". Pensieri comune di un qualunque cane della capitale costretto a sorbirsi padroni lanciabastoni, ragazzini trifolaballe e nomi cretini tipo Fido, Black o Birillo. Porabbestia. Consoliamolo con le abilità mai represse di Ren & Stimpy.
La bellezza di 14 azioni con l'ausilio di tre soli pulsanti. Per non contare i movimenti più classici, che per ovvi motivi di spazio preferisco tralasciare. Si raccomandano tanta pratica, agilità mentale, spirito di adattamento, tanta pazienza e sei, dico sei, dita per mano. E scusate se è poco!

FARE LA CAVALLINA
Serve a saltare sopra fossi particolarmente larghi. Yuppiiieeee!

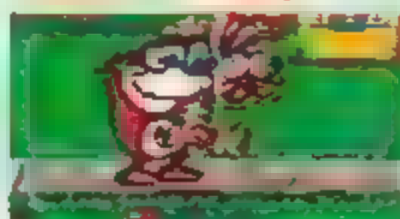
PIZZONE IN BOCCA
Una sberla e un insulto a Stimpy ("you stupid idiot") fanno sempre bene.

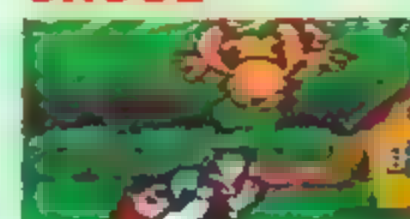
CRANIO PERFORANTE
Ren capovolge Stimpy e lo usa come martello pneumatico.

STRIZZATA AMICHEVOLE
Ren blocca Stimpy e gli preme lo stomaco, facendogli sputare un micidiale bolo peloso.

JOE DI MAGGIO
Ren stacca il naso di Stimpy e lo lancia contro gli empi nemici.

POGO DISSENNATO
Niente "slam dance", ma semplice capovolgimento di Stimpy e utilizzo di quest'ultimo come saltapicchio, bastone a molla o come diavolo si chiama.

ABBRACCIO DELL'ORSO
Stimpy stritola Ren in un impeto d'amore fraterno.

ZITTO E SCAVA
Stimpy utilizza Ren come pala per scavare buche nel terreno.

GRANDE BOOMERANG
Ren si libra nell'aria del tutto involontariamente e poi ritorna nelle capaci mani di Stimpy.

TESTA O CROCE
Stimpy lancia Ren in aria sperando che sbatta col cranio su qualche spigolo.

MAI AVUTO CARIE IN VITA MIA

E chissenefrega. Magari caschi dalla moto e ti sgrani tutti e trentadue i denti. Oltretutto puoi darci dentro di spatola e filo interdentale quanto ti pare, ma non avrai mai una parata di zanne come quelle del magnifico Supertoast. Portatore sano di un classico sorriso USA a ottantaquattro denti, Supertoast è un idrocefalo dotato di poteri special. Oltre a volare (anche se a dire la verità fende l'aria coi piedi e non vede dove va), il super-mentecatto dispone di una super-vista con la quale localizza sempre Ren e Stimpy. Ogni volta che uno dei due balordi precipita in qualche fosso o scompare per qualche ragione dallo schermo, Supertoast si getta al recupero e riporta l'idiota infortunato vicino al degno compare, pronunciando una frase in americano stretto (qualcosa tipo "It's a job for me"), che finisce per sembrare un campionamento di Bossi che dice "ghe pensi mi". Semplicemente orrendo, ma in qualche modo terapeutico.

Una pericolosa gita allo zoo, con giraffe voraci e gorilla che si divertono a tirare bucce di banana.

parsi cinque livelli a scorrimento multidirezionale nel tentativo di ritrovare i pezzi della macchina, riassemblarli e infine spegnere l'aggeggio per evitare che il mondo diventi un enorme croccantino Fido. Questo bello storyboard si traduce alquanto inaspettatamente in tonnellate di piattaforme, zompi e ancora piattaforme, almeno nella sua struttura di base. Infatti, se Ren e Stimpy non riusciranno a salvare il pianeta dalla macchina in grado di rendere commestibile anche Patrizia Rossetti, avranno almeno salvato un altro platform da una stroncatura certa e neppure troppo gratuita. Ognuno dei due cretini può infatti barbaramente servirsi del compare per compiere una varietà di azioni impossibili a una sola delle due povere bestie. Il box è lì apposta per essere apprezzato, per ora basta dire che la collaborazione dei due è assolutamente necessaria in certi punti, e anche Supertoast, un supertordo con la faccia di pancarré, saprà rendersi utile. I livelli di *Stimpy's Invention* variano da semplici affari di piattaforme a corse in discesa su un tandem, tutti immancabilmente farciti da gag e stupidaggini irresistibili. Basta dare un occhio alle giraffe nello zoo o ai polli nel frigorifero per ridere come dei fessi, peccato soltanto per la scarsa longevità del gioco. Cinque livelli sono troppo pochi, ma probabilmente questo è solo un gioco per bambini. Confidiamo in un seguito meglio imbottito o, al limite, noi adulti possiamo aspettare il tie-in di *Beavis & Butthead*.

• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club - Roma -

BOCCIA

Stimpy si appallottola e si fa lanciare da Ren come una palla da bowling.

CANE RAZZO

Ren abbraccia Stimpy e gli preme lo stomaco spiccando un balzo straordinario.

CRICKET

Con savoir faire tipicamente britannico, Stimpy rifila una mazzata sull'... del disgraziato compare, con l'effetto di farlo rotolare errabondo.

BOTOLO COTTERO

Sfruttando le possenti orecchiuzze di Ren e i suoi basilari rudimenti di volo, Stimpy ricava un piccolo elicottero dal partner. Dagli imbecilli ci salvi Dio.

Ren e Stimpy utilizzano le loro straordinarie doti funamboliche per superare un tratto pericoloso.

COMMENTO

L'ottantotto vale se settate almeno il livello "normal", altrimenti non dico che rischiate di finire il gioco in un giorno, ma in un pomeriggio tondo tondo. E questo, come direbbe il buon Mosè, è peccato. È peccato perché *Stimpy's Invention* è uno dei giochi più sbroccati mai visti su Mega Drive. Tutto è talmente demenziale che l'unico modo per non ghignare è inghiottire un chilo di Bostik, ma il fatto è che *Stimpy's Invention* è il vero, primo cartone animato interattivo a graziare le nostre cornee, *Switch* per Mega CD a parte. Potreste regalarlo a vostro fratello con la scusa del gioco per bambini, dopotutto una risata non ha età, e una risata giocabile come *Stimpy's Invention* vale dieci volte tanto... ma ricordatevi di settare il livello "hard".

SCHEDA TECNICA

Titolo	Stimpy's Invention
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-2
Continua?	Sì/Password
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Telefona per le novità e i titoli non in listino
3 DO e Amiga CD 32 con le ultime novità
MORGANA
Importazione diretta USA e JAPAN
Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Count Bout L. 349.000
Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000
Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scart
Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzzo L. 119.000
Meg Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000
Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart 'Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottaball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus for Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Kick Off L. 109.000 - Hauting Starring Polter Guy L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Micromachine L. 95.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Sonic 2 L. 69.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Zombie L. 109.000 - xMan L. 115.000 - OFFERTISSIME - Alien Storm L. 45.000 - Batman Returns L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Colums L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Desert Strike L. 69.000 - G. Loc L. 59.000 - Gods L. 69.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Kick Boxing L. 69.000 - James Bond 2 L. 39.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000
Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000
New. Alladin L. 134.000 - Actraizer II L. 119.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Cliffanger L. 119.000 - Clayfighter L. 139.000 - Championship Pool L. 125.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - International Tennis Tour L. 119.000
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Bubsy L. 115.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Fatal Fury L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Goof Troops L. 119.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000
Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000
Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Back to the Future L. 89.000 - Blues Brothers L. 69.000
Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Desert Strike L. 79.000
Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Mario is Missing L. 79.000
NBA All Star Challenge L. 79.000 - Return of Double Dragon L. 69.000
VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955
Spedizioni velocissime con corriere su richiesta del cliente

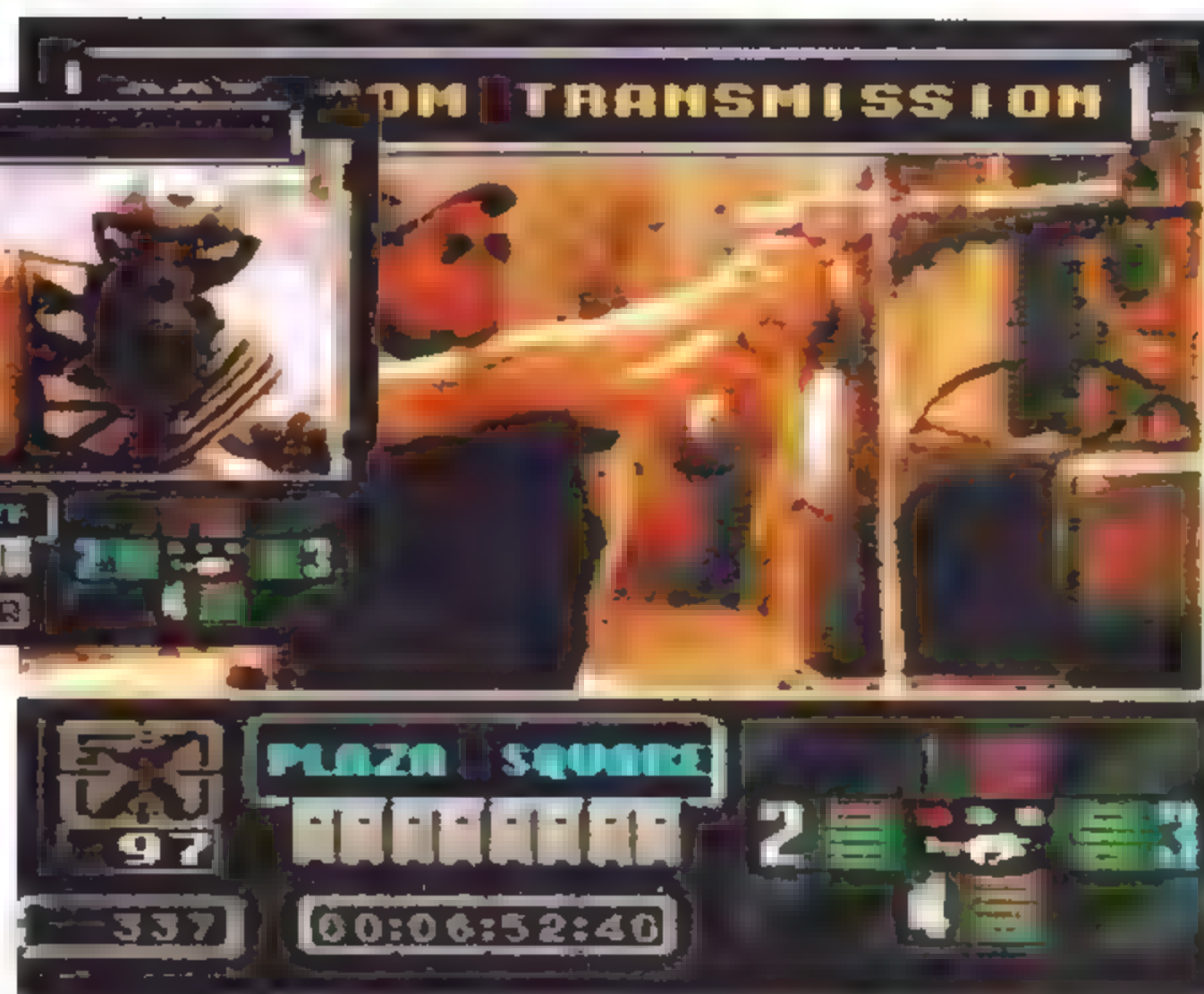
"Belle donne, sotto... verdi!" Così un mio amico, tempo addietro, descriveva i telefilm di "Visitors", serial televisivo che, nel corso degli anni, ha tenuto incollati al video più di trecento persone per ogni episodio...

Gli alieni hanno invaso il paese, solo voi e la vostra arma telecomandata potete fermarli. Le immagini delle quattro zone del villaggio cambiano una volta arrivati al terzo livello, anche se la struttura di gioco rimane identica. Una volta che dovrete affrontare le truppe d'invasione avrete un'arma più potente con la quale farete esplodere i cattivoni che avranno l'ardire di passare di fronte al vostro laser.

Vi starete sicuramente chiedendo se questa "fortunatissima" serie sta per avere un seguito, vi rispondo dopo. Per adesso quel che posso dire è che esiste un'altra razza aliena che, avendo finito le riserve di appretto per stirare, ha deciso di invadere il nostro povero e indifeso pianeta. Naturalmente, i nostri "iddoni" dello spazio profondo, tra le tante zone di villeggiatura esistenti sulla terra, hanno deciso che il luogo a loro più consono era l'America, nella fattispecie un piccolo centro abitato del Texas (mai una volta che si mettano in testa di invadere San Pietro di Rosà, centro vicentino che se non altro ha ampie riserve di sgnappa). Tutte queste sono comunque divagazioni che, in realtà, vogliono velatamente celare l'inutilità di illustrare una trama che lascia il tempo che trova (cioè, nuvoloso).

Se è comunque vero che lo screenplay di*Ground Zero Texas* rientra tra quelli che vengono comunemente definiti da B-Movie (filmacci con trame orrende, il più delle volte ridicole, prodotti rompendo il salvadanaio dei bambini dell'asilo Mariuccia), il costo di produzione è stato decisamente elevato. La Sony, infatti, ha sborsato la bellezza di 3 milioni di dollari per creare questo gioco per Mega CD che rientra senz'alcun dubbio tra i migliori titoli realizzati per la periferica al laser della Sega.

Dunque, oltre alla trama, bisogna sottolinea-

Ground Zero Texas è costato più di 3 milioni di dollari, e sono stati utilizzati dei veri attori per impersonari i personaggi del gioco. In alcune scene è stato necessario l'impiego di stunt men professionisti per ricreare la drammaticità dell'azione e la violenza dell'attacco alieno.

Nella miniera nei dintorni del villaggio gli agenti del governo cercano di scoprire cosa è successo.

re che anche lo stile di gioco non è certo dei più innovativi. Bisogna sparare ai nemici sfruttando un puntatore che appare su schermo, un po' alla *Mad Dog Mc Cree* per intenderci, e le zone del villaggio in cui il giocatore dovrà muoversi sono solo quattro (che diventano poi sette nel secondo livello, per poi ritornare a quattro nel terzo).

A questo punto i più attenti di voi si staranno chiedendo: "È da un po' che vedo quella biondina con il Sì girare qua attorno, quasi quasi le chiedo se viene a guzzarsi un gelato". Ottima considerazione dico io! Però, poiché sono costretto a parlarvi di videogiochi, e visto che la biondina vi dirà sicuramente di no, è meglio che tralasciate la tipa con il Sì e mi seguiate nel ragionamento che sto per introdurre.

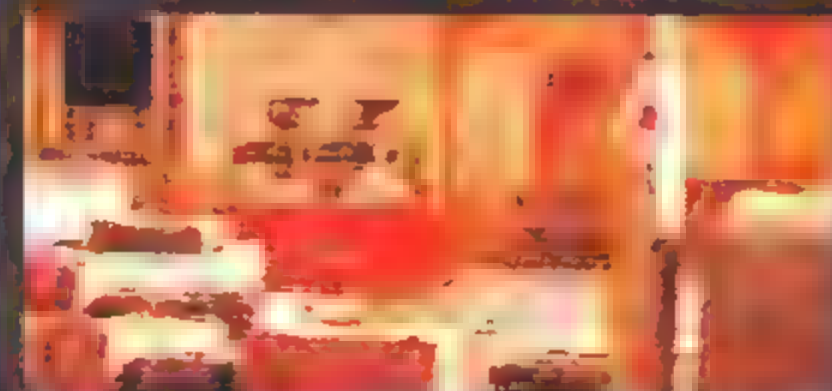
Ricapitoliamo: la trama è fritta e rifritta; l'ampiezza del gioco non è certo enorme; lo stile di gioco non è tra i più innovativi. Bene, allora perché consideriamo *Ground Zero Texas* uno dei giochi migliori per Mega CD? La risposta invero non è tanto semplice.

Bisogna dire, innanzi tutto, che lo sforzo, sia a livello d'investimento che di risorse umane, è stato enorme, e tutto ciò viene reso perfettamente a partire dall'introduzione sino ad arrivare all'ultimo fotogramma del gioco. Parlo di fotogrammi perché, da come

PAESE CHE VAI...

[illegible] principali, in cui gli abitanti, posseduti dagli alieni, cer[illegible]

[illegible]

A plaza square dovrete fare attenzione, in particolare, a una vecchietta rompiscatole e dagli alieni che escono dalla porta principale della costruzione.

MAIN STREET

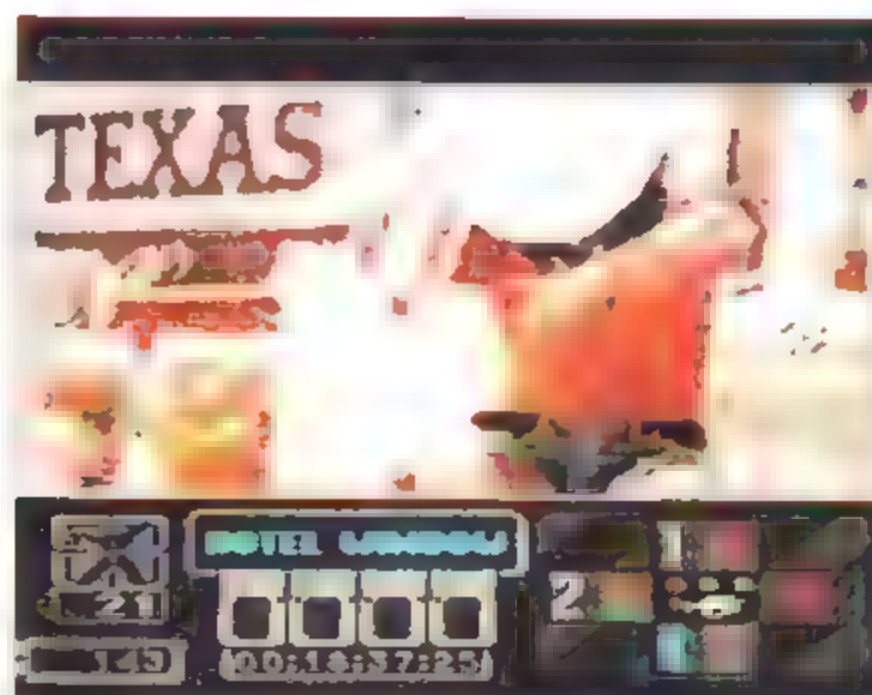
In Main Street i bauli e le casse forniscono un ottimo riparo agli esseri umani sostituiti dagli alieni. Bisogna fare attenzione a quelli che escono di poco da dietro i nascondigli e fanno fuoco, lasciando pochissimo tempo al giocatore per poterli colpire.

[illegible]

Il retro della cantina è un altro dei posti in cui gli alieni si annidano per colpire il vostro video telecomandato. Attenti agli storditi dietro le macchine e a quelli che si nascondono nel cassone del furgone.

HOTEL WINDOW

Purtroppo l'arma di cui siete dotati inizialmente non spara colpi che passano attraverso le balle di paglia. Cercate di anticipare le azioni degli alieni scoprendo i punti strategici da cui emergono.

Questa è l'arma telecomandata che dovrete guidare nelle varie zone del villaggio alla ricerca degli alieni.

Uno degli alieni che ha preso il posto di una donna del villaggio, anche se sembrano umani colpiteli pure...

Uno dei vostri contatti all'interno del paese, gli agenti sono solo quattro ma utili.

A volte persone insospettabili si voltano e fanno fuoco, diffidate di chiunque.

vi sarete già resi conto guardando le immagini che contornano queste cinque pagine, i protagonisti, sia quelli positivi che quelli negativi, sono attori appositamente scritturati per interpretare i diversi personaggi e, nonostante l'avventura sia tutta in inglese (con le relative difficoltà che potranno incontrare tutti coloro che non sono avvezzi alla lingua d'Albione), la loro interpretazione rende perfettamente l'atmosfera cupa e claustrofobica che il regista (tale Dwight Little, che ha già diretto "Mamma ho perso l'aereo" e "Halloween 4") intendeva dare a tutta la storia. Anche se abbiamo già detto che la struttura di gioco non è certo delle più originali e delle più giocabili, nel gioco non ci sono solo delle schermate fisse con bidoni, muretti e macchine da cui i cattivi se ne escono minacciosi, esistono anche delle sezioni in cui l'azione si svolge in più ambienti, in cui d'improvviso persone all'apparenza per bene, si trasformano in alieni assetati del vostro sangue. Sangue, oddio, non proprio, poiché non sarete voi personalmente a rischiare le fatidiche penne, bensì una macchina che dovrete telecomandare dalla vostra postazione di controllo. Nel secondo livello sarete condotti, tramite un casco collegato alla vostra postazione, all'interno di una caverna in cui dovrete abbattere alcuni degli alieni ed entrare nel loro quartier generale dopo aver utilizzato un codice numerico che avrete acquisito nel primo livello. Infine, nel terzo, gli storditi dello spazio profondo attaccheranno il villaggio, per fare la fine dei tapini e, come in ogni buon B-Movie che si rispetti, per vedere la loro astronave colpita e distrutta dall'eroe di turno. In fondo, *Ground Zero Texas* non è un gioco che faccia urlare al miracolo, rimane comunque un ottimo titolo che dà un'idea di ciò che potremo aspettarci dai giochi in un prossimo futuro, nella speranza che poi, coloro che non conoscono i videogiochi non comincino a dire che sono proprio loro a portare i ragazzi d'oggi a sparare contro le persone normali per rubargli il portafoglio. Forse è vero che i videogiochi troppo violenti sarebbero da mettere al bando, ma quelli che dicono che sono la causa principale della follia che colpisce i ragazzi traditi da un sistema che hanno ereditato dai loro genitori, sono persone ipocrite. A proposito, voci ben informate mi assicurano che non faranno il seguito di Visitors. Su dai, adesso non mettetevi a piangere, se poi lo fate per il massacro degli alberi della foresta amazzonica, smettete almeno di asciugarvi le lacrime con tutti quei fazzoletti di carta...

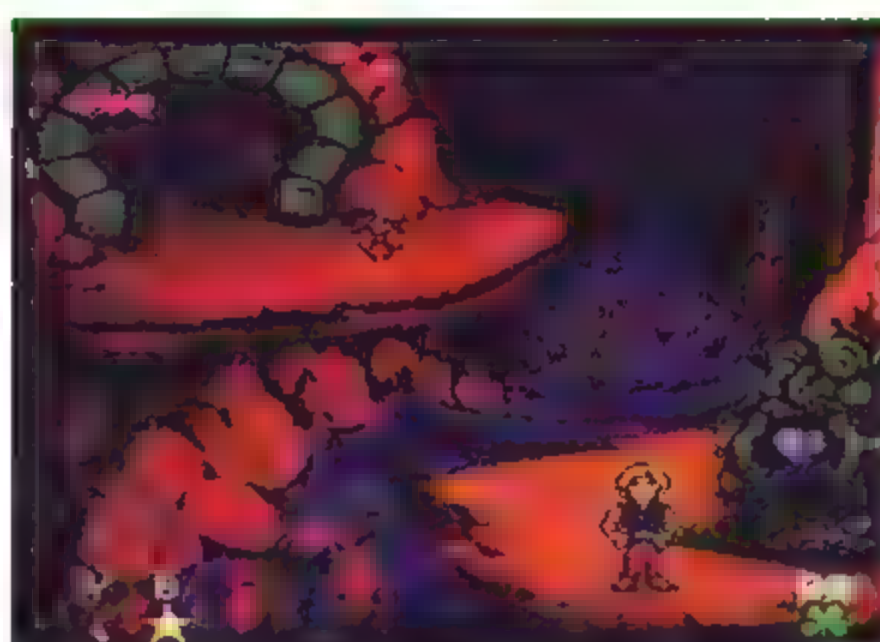
• *Random*

Il vero aspetto degli invasori è chiaramente orribile. Non potevamo aspettarci altro da questi infidi alieni.

COMMENTO

Ground Zero Texas è un gioco che si eleva dalla miriade di titoli sinora prodotti. Soprattutto per come è stato sviluppato il gioco, con attori veri che danno un senso di realtà alla storia. Purtroppo il gioco non ha certo una longevità esagerata e con il prezzo che vi toccherà sborsare per i due CD che lo compongono, la cosa non è certo da sottovalutare. Comunque, è un titolo che non può passare inosservato e che si rivela molto piacevole da giocare. Un Power Game che premia soprattutto gli sforzi fatti per proporre un prodotto tendenzialmente nuovo e sicuramente giocabile.

YOUNG MERLIN

Se il NES può contare su *Maniac Mansion* e il Master System su *Cosmic Spacehead*, ora anche il SNES può vantarsi di avere un gioco di avventura come si deve con questa mega-cartuccia da ben 16 Mbit partorita dalla mente geniale della truppa Westwood Studios.

Problema del giorno: come diavolo faremo a passare dall'altra parte? Io ci sono riuscito ma non voglio dirvelo.

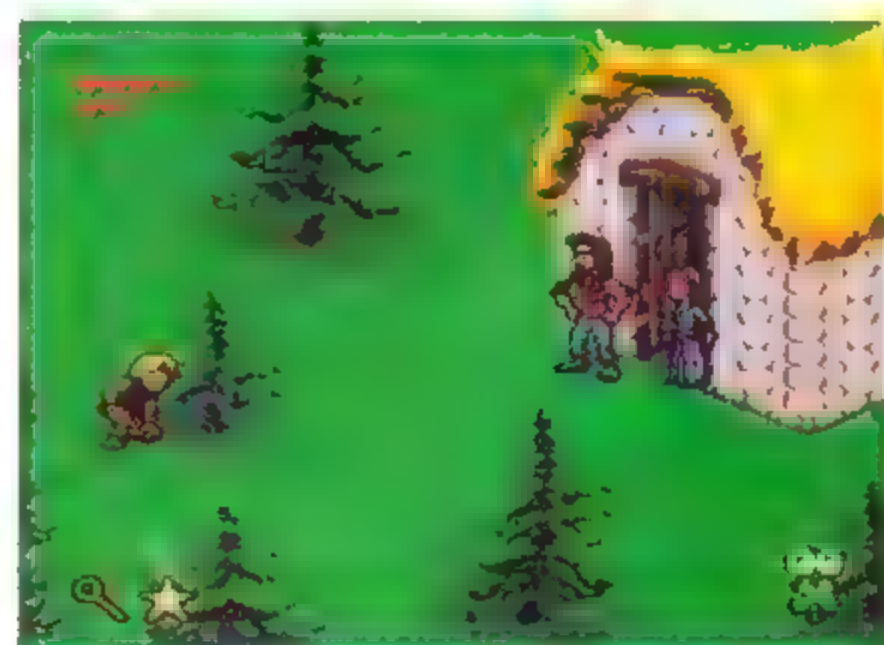
Non riesco a capire: si tratta di una prateria incantata o di uno splendido campo da golf?

Infilata la cartuccia e accesa la console, vi ritroverete nei panni del giovane Merlino (che diventerà poi famoso, ma questa è un altra storia!). Passeggiando per la contea, vedete la vostra Dulcinea cadere nel fiume. Senza esitazione vi tuffate per cercare di riacciuffarla, ma la vostra scarsa destrezza vi procura un'altra brutta figura. Vi risvegliate qualche ora dopo su un ponticello vicino a una cascata. Ed è qui che inizia la vostra avventura!

Merlino deve assolutamente salvare la sua bella, ma come al solito la buona sorte non è dalla sua parte e gli capiterà di tutto. Folletti maligni, miniere ostili, nani aggressivi, foreste incantate, alberi stregati, piante carnivore, cinghiali impazziti, labirinti, padri di giovani fanciulle poco socievoli, e ben altro.

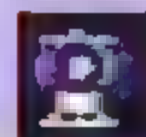
POWER GAME

Tutti cercheranno di frenare l'ardore del nostro eroe, ancora troppo inesperto nelle arti della magia e delle scienze occulte. Ma voi siete qui apposta per dargli una mano e, con l'aiuto del joypad, dovrete guidarlo attraverso i vari pericoli. Dovrete apprendere le varie magie con l'aiuto dei cristalli e delle fonti magiche, cercate di usare al meglio tutti gli oggetti che troverete e sbarazzatevi dei nemici che cercheranno di ostacolarvi.

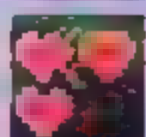
La visuale è in 3D isometrico. Potete controllare direttamente il personaggio con il joypad, nonché le sue azioni con due pulsanti per l'uso degli oggetti (uno per mano), e un terzo pulsante per l'inventario. La particolarità di questa avventura, oltre alla grafica molto bella e a un commento sonoro spassosissimo, sta nella completa assenza di testi. I vari personaggi del gioco si esprimono con simboli e icone, il che rende il gioco accessibile a tutti, anche a quelli che prendono (o prendevano) votacci in inglese, o a quelli (come me) che non capiscono il "dolce" linguaggio del sol levante! Per quel che riguarda la trama, il nostro apprendista mago dovrà compiere una

PASSEGGIANDO QUA E LÀ...

Potrete trovare un sacco di strani oggetti durante la vostra avventura. Per esempio

POLVERE MAGICA
Serve a congelare un nemico per alcuni secondi.

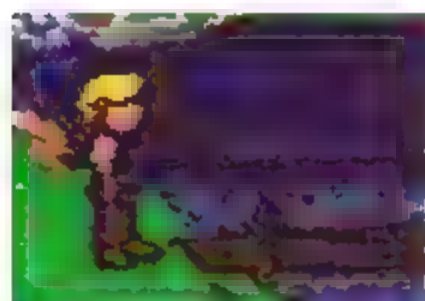
PALLONE
Potrete gonfiarvi e volare in modo da raggiungere altezze altrimenti irraggiungibili. Utile soprattutto nella miniera!

LAMPADA
Senza di essa non potreste avventurarvi nel buio senza cadere.

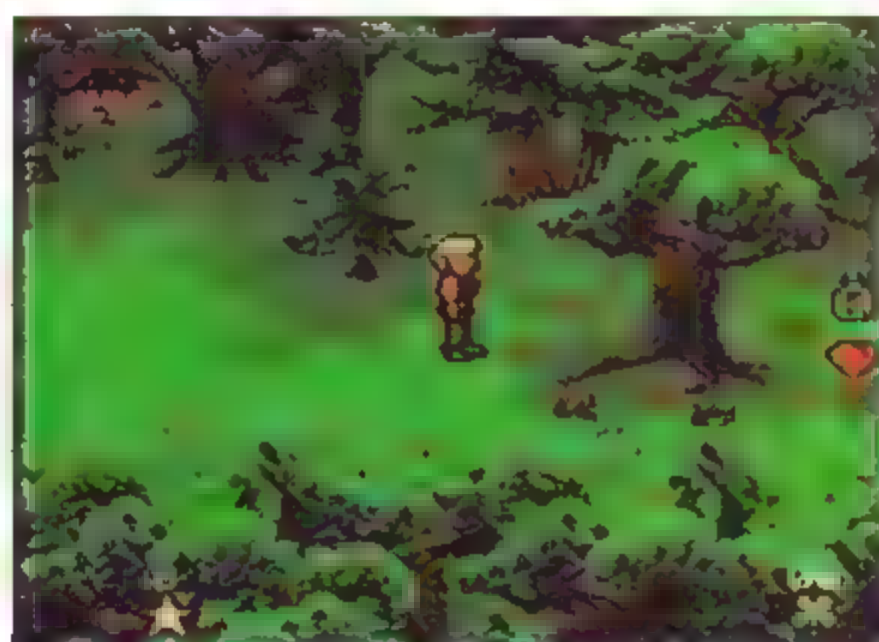
ASTA MAGICA
Serve essenzialmente per liberarsi dei folletti, che imprigiona in una bolla di sapone facendoli volare via!

FIALE
Se le riempite con l'acqua che trovere in alcune fontane incantate potrete recuperare energia perduta.

CUORE
Aumenterà di un punto la vostra riserva permanente di energia.

FIORI
Potete regalarli alla mamma per la sua festa. Scherzo!

STELLA
È l'unica arma che avete a disposizione all'inizio. Non è molto comoda, ma avrete colpi infiniti.

GEMMA
Vi darà nuovi poteri se lanciata nel lago arcobaleno all'inizio del gioco.

A destra, **ma che bella la fata turchina! Quasi quasi lascerei perdere il salvataggio di Dulcinea...**
Qui sopra, **il nostro eroe deve attraversare un ponticello alquanto instabile: reggerà il suo peso?**

Ecco l'incontrollabile carrello della miniera. Accidenti, odio questa sezione del gioco!

Come potete vedere, la grafica di *Young Merlin* è molto efficace e rende bene l'atmosfera.

serie di missioni per conquistare nuovi oggetti, sbarazzarsi di un ostacolo o aiutare persone in pericolo. Come in ogni buona fiaba, non mancherà la "solita" fatina che veglia sul nostro eroe che, oltre a resuscitarlo quando commette un errore, gli darà anche utilissime password per riprendere il gioco dopo aver spento la console. L'avventura in sé è molto stimolante e divertente, e spinge sempre il giocatore a proseguire. Il più delle volte esistono strade diverse per arrivare allo stesso punto, è quindi difficile rimanere bloccati in un punto. Spesso sarete costretti a combinare vari oggetti tra di loro: per esempio, per far funzionare il carro rotto nella miniera, dovrete staccare la ruota di quello che sta fuori con la chiave inglese che troverete vicino alla casa della vostra ragazza. Per di più il terreno di gioco è abbastanza ampio e vario da non annoiarvi mai, e se ci aggiungete un tocco di umorismo onnipresente, scoprirete che *Young Merlin* è sicuramente una delle avventure su console più riuscite.
Un ottimo gioco d'avventura che per una volta potrà interessare anche i non esperti.

• **Dupont**

Sarà una mia impressione, ma credo che questa chiave possa essere utile per...

Che faccione! Certo che l'aria di miniera fa uno strano effetto sul nostro eroe.

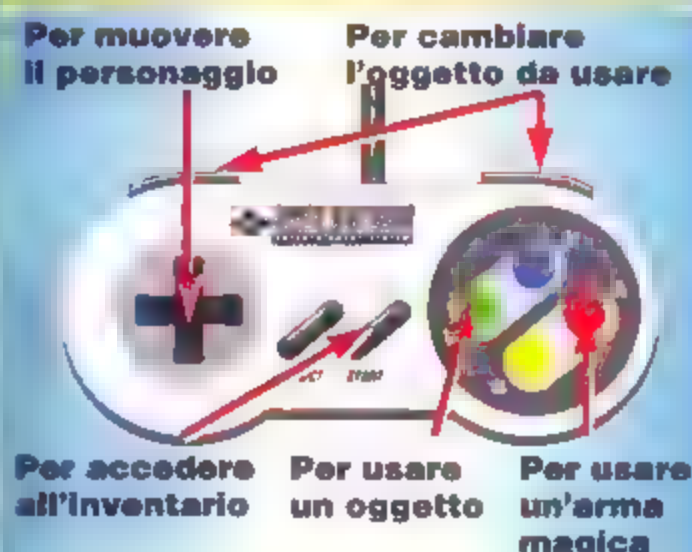
COMMENTO

Quando ho acceso la console non ero certo preparato a un impatto del genere. D'altra parte, con l'impressionante curriculum acquisito sui computer, come poteva la Westwood deludermi proprio con il suo primo titolo per console? E difatti non è successo! *Young Merlin* è un vero capolavoro! La grafica è stupenda, il commento sonoro incantevole, e la trama divertentissima! Si viene subito coinvolti nei guai dell'eroe e l'umorismo onnipresente nel gioco spinge il giocatore a non abbandonarlo mai! Certo, alcune cose possono ancora migliorare (come l'uso del carrello nella miniera! Troppo difficile per i miei gusti!) ma come loro primo tentativo non è niente male. Io me ne torno a caccia di folletti e mostriciattoli... Oops! Dimenticavo, devo anche soccorrere la mia ragazza! (perché, finalmente è stata internata? NdR)

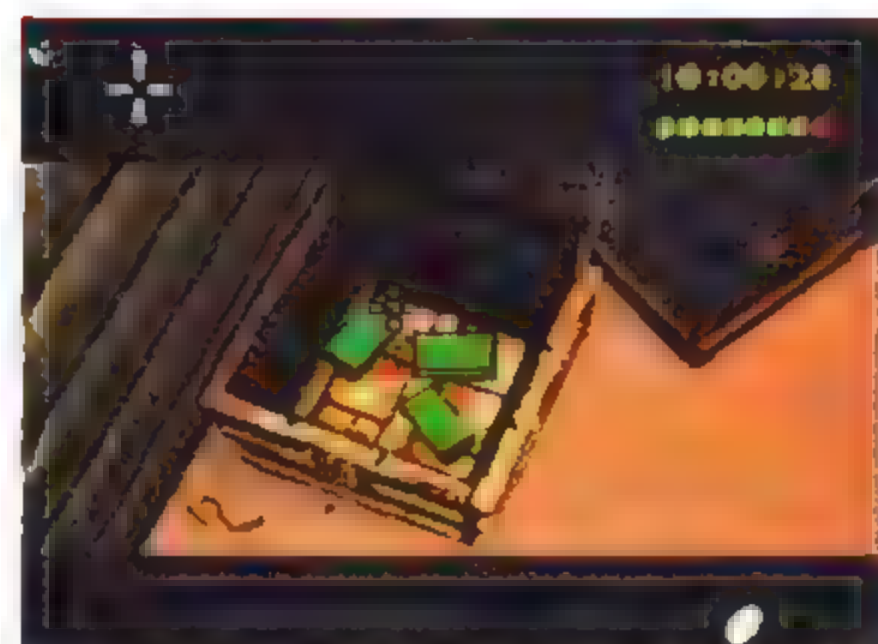
SCHEDA TECNICA

Titolo ____________ **Young Merlin**
Casa ____________ **Virgin/ Westwood Studios**
Distribuzione ____________ **Ufficiale**
N°Giocatori ____________ **1**
Continua? ____________ **Sì (password)**
Livelli di difficoltà ____________ **1**

AVVENTURA

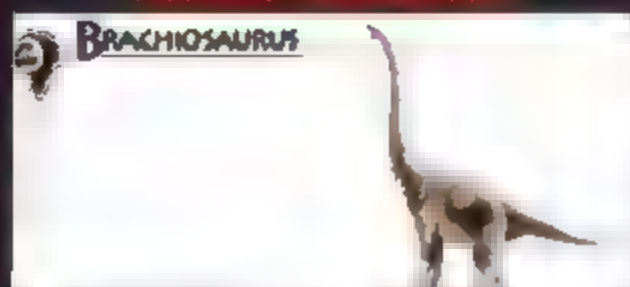
SOTTO CONTROLLO

Jurassic Park

Sapete che cosa fa un saurisco carnivoro bipede di sei tonnellate e mezzo? Tutto quello che vuole... Tanto chi gli dice niente? Soprattutto se si è svegliato con la zampa sbagliata da un sonno che durava da sessantacinque milioni di anni...

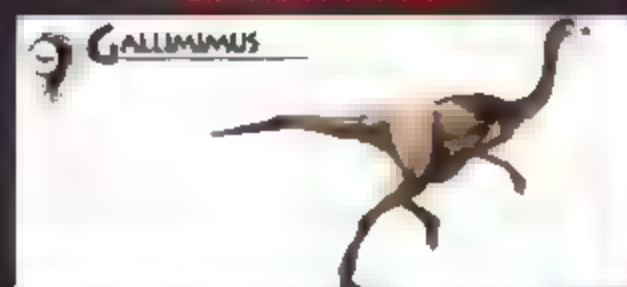
Alcune zone apparentemente tranquille possono riservare alcune sorprese, talvolta non del tutto spiacevoli.

Questa cassa contiene delle preziose ricariche per il vostro fucile tranquillizzante... Ma come aprirla?

Beh, dovreste essere proprio voi a tentare di dirgli qualcosa, nella fattispecie un bel discorso sui dardi tranquillizzanti......Tuttavia, se non lo avete ancora intuito da voi, avere a che fare con compsognati, tirannosauri, brachiosauri, velociraptor e triceratopi non è esattamente un lavoretto da tutti i giorni. Ma voi di giorni non ne avete neppure uno intero: nel giro di sole dodici ore, infatti, dovrete portare a termine l'ingrato compito di recuperare e portare nell'incubatrice artificiale del Centro Visitatori, almeno un uovo di ogni specie di dinosauro presente nel parco. Dovrete muovervi velocemente nelle varie locazioni, cercando di recuperare quanti più oggetti possibile, per riuscire ad aprire botole e casse di munizioni, a entrare nelle stanze del centro visitatori e ad addormentare anche i dinosauri più aggressivi.
Potrete compiere tutte le azioni necessarie allo svolgimento dell'avventura con una semplicissima interfaccia utente: con il tasto "A" potrete muovervi nelle varie locazioni (quando il cursore sullo schermo, sempre mosso dalla croce direzionale del vostro joypad, mostra una freccia), con il tasto "B" accedere all'inventario e selezionare gli oggetti che vi servono al momento, e con il tasto "C" compiere azioni di vario genere. A seconda della forma che il cursore prende sullo schermo potrete fare diverse cose: se lo vedete come una lente d'ingrandimento significa che potrete avvicinarvi alla locazione e, presumibilmente, compiere delle azioni, come raccogliere un oggetto o usarne un altro; se vedete una mano potrete prendere qualcosa che potrà esservi utile in seguito; se, infine, vedete una sorta di mirino verde significa che in quel preciso punto dello schermo è possibile, con l'oggetto appropriato, compiere azioni come aprire porte o leggere delle informazioni dallo schermo di un computer. E a proposito di computer e simili, *Jurassic Park* ha in serbo qualche simpatica sorpresa: disseminati per tutto il parco ci sono dei terminali con lettori di CD che forniscono delle informazioni sulle varie specie di dinosauri: è proprio un professore in carne ed ossa, il dottor Bakker, che vi spiegherà (naturalmente in inglese) tutto su brachiosauri, tirannosauri e gallimimus, ma attenzione: alcuni di questi terminali non sono ancora stati completati, quindi per accedere alle informazioni che desiderate dovrete prima ritrovare i CD che le

LA FAUNA DEL PARK

Ecco i sette tipi di dinosauri dei quali dovrete trovare i nidi e le uova. Alcuni sono molto facili da tenere a bada, altri costituiscono una vera sfida

BRACHIOSAURO
Li incontrerete praticamente subito, da lontano, ma sarà necessario trovare il CD relative per sentire le lezioni del dottor Bakker sul loro comportamento.

VELOCIRAPTOR
I più pericolosi, i più veloci, i più intelligenti. Il fucile tranquillizzante li può tenere a bada, sempre che riusciate a colpirli!

DILOFOSAURO
Dovrete superare il fiume nella zona dei Gallimimus per incontrarli: attenzione perché lo sputo velenoso è letale.

GALLIMIMUS
Con il fucile tranquillizzante potrete facilmente farli fuggire e raccogliere le uova, ma nella loro zona si nascondono molti oggetti interessanti.

Calmare questo triceratopo non è un'impresa da poco: vi consiglio di dare un'occhiata agli alberi.

contengono e poi inserirli nel computer. Anche nella sala di controllo del Centro Visitatori c'è un computer che vi può dare delle utili informazioni: questa volta nella veste di una professoressa (piuttosto carina) che vi lascia dei messaggi digitalizzati. Proprio nella sala di fianco a questa, nel corridoio sulla balconata, potrete inserire le uova trovate in giro per il parco nell'incubatrice artificiale. E qui viene la parte più difficile cioè trovare almeno un uovo per ogni specie di dinosauro all'interno del parco e portarlo all'interno dell'incubatrice. Ci sono specie che non vi daranno troppi fastidi, come gallimimus o compsognati, e anche i raptor tutto sommato, si riescono ad addormentare con una certa facilità; ma avere a che fare con un triceratopo in carica (venti volte più pericoloso di un rinoceronte col dente cariato) o con un T Rex, è tutta un'altra storia. È possibile salvare la vostra posizione all'interno del gioco sulla memoria del Mega CD e continuare in seguito la partita, e vi ci vorranno un bel po' di ore di impegno per riuscire a portare a termine la missione con successo (non è affatto detto che ci riusciate la prima o la seconda volta che ci provate: il tempo è davvero tirannosauro). *Jurassic Park* è un'avventura avvincente che coinvolge per la buona grafica (probabilmente una delle migliori dal punto di vista della digitalizzazione finora viste sul Mega CD) ma soprattutto per l'atmosfera che gli elementi interattivi e l'incredibile colonna sonora riescono a creare. Il sonoro è stato realizzato in Q Sound, un sistema che permette, se collegate il Mega CD a delle casse stereo sufficientemente buone e poste nella maniera corretta, di sentire i suoni arrivarvi addosso dai lati e di dare l'impressione di essere davvero all'interno della giungla, tra rumori minacciosi e sconosciuti.

Dirigendosi verso il parco, dalla zona dell'elicottero, vi appariranno questi simpatici brachiosauri, carini vero?

Ma il concept di gioco, alla fin fine, non è molto diverso dai titoli più classici di questo genere apparsi in passato per i vari formati di computer: ci si muove in locazioni fisse e prestabilite, si raccolgono oggetti o si compiono azioni (che possono avere ripercussioni nel corso del gioco), ecc. Certo che con un CD a disposizione per la grafica e il sonoro, è tutta un'altra avventura...

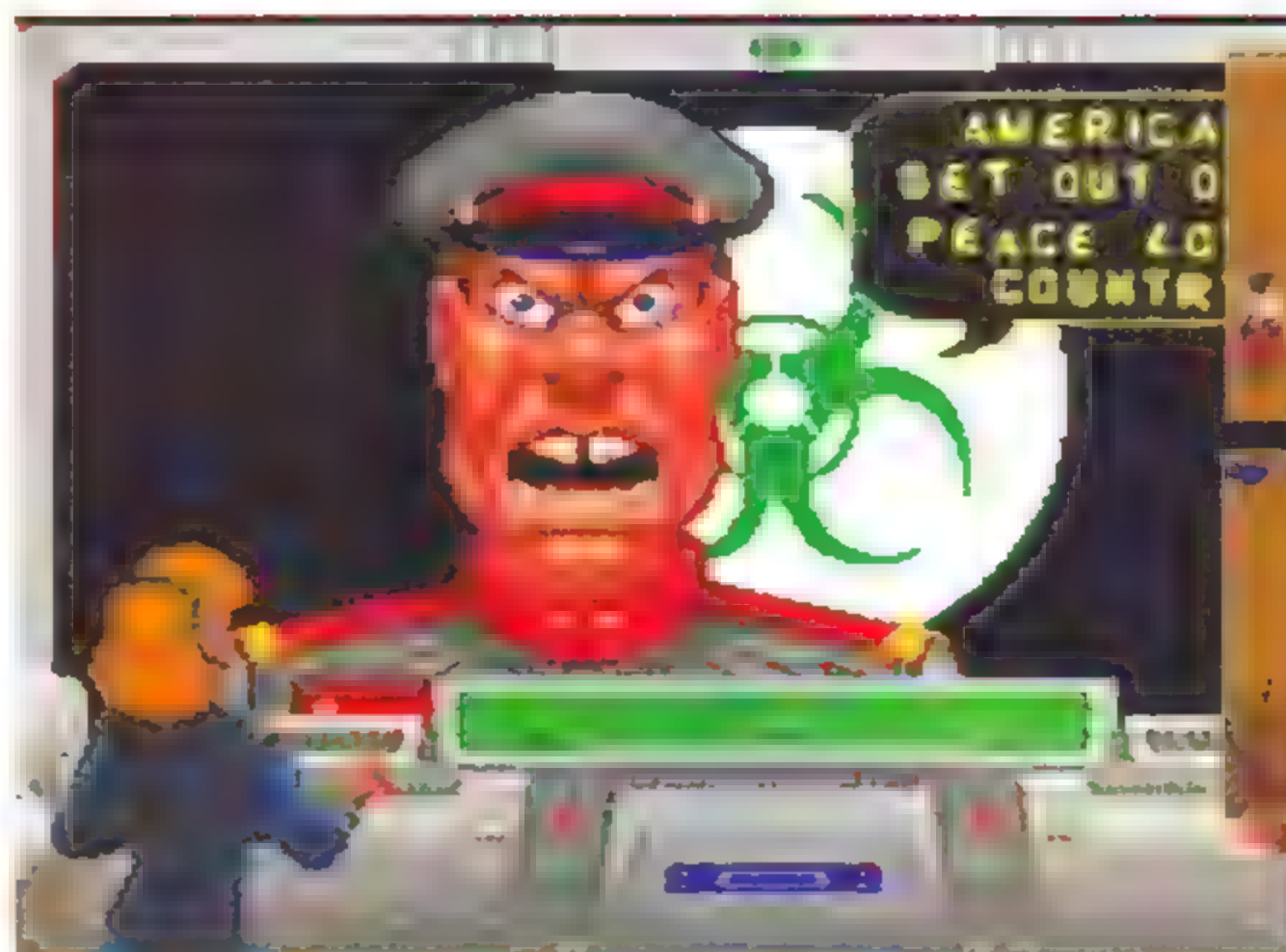
• *Scarlet*

Si ringrazia Newel-MI

COMMENTO

Nel complesso *Jurassic Park* per Mega CD è un'avventura avvincente e piena di enigmi. Non manca anche una certa quantità di azione: quando vi troverete a faccia a faccia con tre o quattro dilofosauri decisi a ricoprirvi di veleno dovrete sparare in fretta con l'immobilizzatore. Le uniche due pecche che potrei sottolineare in un gioco di questo genere, sono: 1) talvolta risulta davvero difficile riuscire a capire anche soltanto quello che si dovrebbe fare e vi capiterà di continuare a ripetere certe sequenze fino al raggiungimento dell'illuminazione, 2) tutte le sequenze animate sono, naturalmente, in lingua inglese e quindi il messaggio e le informazioni che i vari personaggi possono darvi non sono del tutto immediate.

TOTAL CARNAGE

Il Project Reality parte già male se esce per la Nintendo: il nome stesso ha poco senso, se poi dobbiamo vedere i giochi deturpati da smozzicamenti di stampo censorio.
***Carneficina Totale*, già, che bella cosa.**
Ma provate voi a squartare un pollo e poi ditemi se il sangue è verde.

Con una faccia del genere il minimo che si possa aspettare è che gli tiriate addosso tutto ciò che avete.

Preparate le vostre belle ditina a passare pomeriggi di dolore e di colante sudore, dovrete sparare come dei dannati per avere ragione degli sprite nemici.

Claro che con un lanciarazzi le cose vanno molto meglio, anche le costruzioni più resistenti e le carie più avanzate possono venir distrutte, non male.

Seriamente, non sventrate un povero volatile per colpa delle paranoie del signor Nintendo e pensate alle cose serie. Questo esclude a priori una discussione sui parametri di censura dei giapponesi e suggerisce velatamente di fiondarsi in una partita a *Total Carnage*, il gioco più amato dai pennuti di mezzo mondo.
Premesso che a trinciare il pollastro potrebbe anche pensarci un vostro amico, potete sempre seguire il pio insegnamento francescano e connettere un secondo joypad al Super NES, salvando la creatura e meritando per "sittanta pietade" un'ovazione da parte del coro angelico omnio e della redazione di Game Power in toto, animalista fino all'ultimo osso.
Se qualcuno di voi riesce a ricordare *Smash TV*, potrei iniziare il discorso proclamando la diretta discendenza di *Total Carnage* da quel glorioso titolo. Per chi era ancora in fasce a quei tempi dorati basti dire che *Total Carnage* è uno di quei giochi che richiede una mungitura esagerata dei lobi cerebrali, un'applicazione tattico/strategica inverosimile e l'attenta calibratura di ogni mossa.
Total Carnage è un gioco complesso e io sono un fantastico sparaballe: l'unica materia grigia che dovete avere per apprezzare questo gioco è il joypad del Super NES, possibilmente con i quattro pulsanti di fuoco in perfetto stato. Apparentemente infatti il gioco può ricordare il classico *Commando*, ma il sistema di controllo qui adattato richiama molto di più titoli arcade come *Ikari Warriors* e *Guerilla War*, in cui avevate a disposizione un joystick a manopola rotante per muovervi in una direzione e contemporaneamente sparare in un'altra.
La Malibu Games ha ottenuto qualcosa di molto simile per *Total Carnage*, facendovi usare il pad per muovervi regolarmente e

IL NUOVO CHE AVANZA...

Lo mettiamo da parte per la prossima volta. La tradizione va omaggiata e, spandendo saggezza in pingui riquadri dal titolo intrigante, lasciate che il vostro cicerone a tre ruote vi introduca immantinente a quello che nei secoli dei secoli è stato, e sarà perpetuamente, il pinzimonio di ogni redattore, il formaggio con le pere di ogni grafico e il savoiardo nel cappuccio di ogni lettore. Fate dunque largo, o molli protocefali a pile che altro non siete, al nobile box sulle armi bonus.

FUCILE A PRUGNE SPRAY
Spara raffiche di gustose prugne acerbe direttamente in bocca ai nemici provocandogli dei forti stati di imbarazzo, e li vedrete così battere in ritirata.

LANCIAGRANATE
Dispositivo di difesa basato sui concetti di "lancio" e di "granata" (non ha niente a che vedere con il Baseball).

MITRAGLIETTA
Arma giuliva e saltarina che vive nell'erba e si ciba di proiettili, ultimamente sembra che sia entrata a far parte dell'ONU, ma non abbiamo conferme in tal senso.

LANCIARAZZI
Serve per innaffiare i fiori. E per permettere loro di crescere radiosi e fulgidi come non mai.

MITRAGLIA AL PLASMA
Buona a colazione ma senza esagerare. Quando perdete una vita il programma fa il magnanimo e ve ne presta una per un po' di tempo. Ringraziare.

LANCIAFIAMME
Uno comincia a fare il figo con lo Zippo e poi finisce col dare fuoco a casa, questi giovani d'oggi (sorry).

BOMBONE ENORME
Smart bombola, sempre utilona nelle situazionone pericolosone (ma che gran c... NdR).

MINA ORBITANTE
Vi ronza intorno come il bel gagà proteggendovi da eventuali (?) attacchi.

Le armi che raccogliete possono essere utilizzate per un certo numero di colpi, dopodiché scompaiono e vi ritroverete col fucile standard.
Sarebbe una buona idea raccogliere qualcuno di questi bonus fin quando non rimediate un'arma meno indegna d'essere utilizzata.

SCARPE DA GINNASTICA
Quando le raccogliete si sente una risatina isterica. Il che conferma il fatto che Freud non c'è mai quando serve.

STAR SPANGLED BANNER
Punti, solo biechi punti che, da bravi giocatori quali siete, dovreste aver imparato a disprezzare come il cappuccino con il succo di frutta col latte.

ANELLI BLU
Peggio delle fedi matrimoniali, questi anelli: vi danno l'illusione di libertà proteggendovi per pochi secondi, solo per sparire nel nulla e ricordarvi che siete in un inferno.

WARP
Vi portano in zone particolari del livello facendovi saltare dei punti particolarmente incasinati, ma non usateli: insomma, siate [illegible]

Questi grassoni vestiti di viola (che ricordano vagamente Random) hanno il brutto vizio di spararvi addosso.

Vai di esseri assurdi! In uno sparatutto ci si deve aspettare qualsiasi cosa, ma non stiamo esagerando?

i quattro pulsanti disposti a croce per sparare a Nord, Sud, Ovest e pure Est, mancando per un pelo Max e Mauro (purtroppo). All'inizio tutto questo è macchinoso e il gioco apparirà frustrante, bastano comunque una decina di sedute davanti al monitor per rimanere completamente ingrippati dalla corroborante e genuina violenza gratuita che *Total Carnage* secerne su di noi.
Total Carnage è il gioco da mettere verso mezzanotte a capodanno col volume della TV al massimo per fare impallidire la Minerva e l'amico con la mano carbonizzata, attenti però a non farvi sfuggire che il contesto è esponenzialmente ridicolo e volutamente esagerato, in una parola è ironico e difficilmente potrà essere preso sul serio.
Soprattutto con due giocatori sullo schermo *Total Carnage* è troppo violento per scandalizzarsi, e il sangue verde della Nintendo è l'unica cosa che fa davvero preoccupare coloro i quali ritengono sia meglio squartare un pollo piuttosto che uno sprite.

• **APECAR**

Si ringrazia Megaboy Club - Roma

COMMENTO

Total Carnage è un gioco che raggiunge le frontiere del bigottone [illegible] a intascare un fracco di soldi a prediche [illegible] americani e che tutto sommato [illegible] impisciare dalle risate ogni giocatore che [illegible] apprezzare. C'è molta ironia in *Total Carnage* e alla Nintendo non sono riusciti a censurarla [illegible] questo serve parzialmente a farvi dimenticare che il gioco è duro come lo spigolo del [illegible] contro cui di solito scagliate il micio e [illegible] scorderete grazie all'azione semplice [illegible] meravigliosa e alla violenza strabordante [illegible]. *Total Carnage* è il miglior gioco per [illegible] di questo mese insieme a *ToeJam & Earl*.

SCHEDA TECNICA

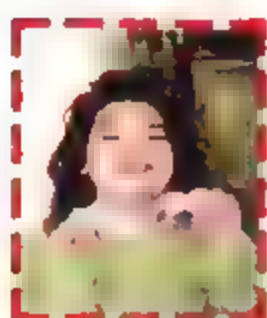
Titolo	**Total Carnage**
Casa	**Malibu Games**
Distribuzione	**Import**
N° Giocatori	**1-2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

SOTTO CONTROLLO

Muove i rozzi militi
Bomba
Spara in alto
Spara a sinistra
Spara in basso
Spara a destra

DRAGON'S LAIR

IL cancello si è chiuso alle spalle di Dirk. A questo punto avete poca scelta, proseguire e combattere oppure soccombere agli attacchi dei fetidi abitatori del castello.

Con un colpo di spada dovreste avere ragione di questo manone scheletrico, ma fate attenzione ad usarla al momento giusto se non volete essere stritolati.

Finalmente qualcosa al di fuori delle righe! La ReadySoft ha avuto la geniale idea di convertire uno dei più fantastici Coin-Op di qualche anno fa. Riuscirà, questa conversione, a riscuotere lo stesso successo?

Essere privati della spada in un momento come questo non è certo il massimo. Sarà meglio iniziare a correre.

Ricordo ancora, come se fosse ieri, i sabati e le domeniche pomeriggio (e non solo) passati in sala giochi a spendere, senza remore, la mancia settimanale che sganciava il babbo. In quel periodo erano molto in voga i Coin-Op, e passare qualche giorno alla settimana - in particolare quelli in cui si bigiava - in mezzo a un casino di gente fuori di testa, e far la fila per giocare al titolo preferito, era di normale routine se non addirittura d'obbligo.

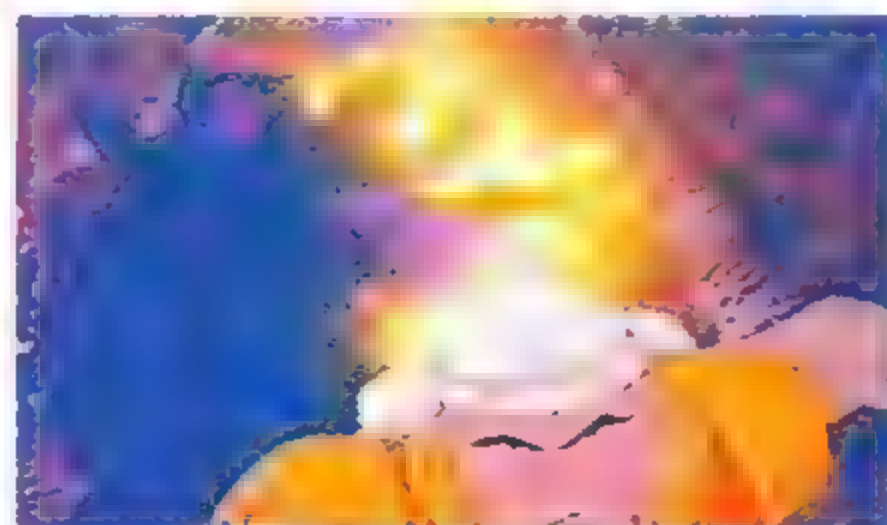
Una delle code più lunghe che mi rammento è stata proprio quella che ho fatto per *Dragon's Lair*, tanto fermento per pochi attimi di piacere. Ma ora gettiamo i ricordi alle spalle - altrimenti finisco col raccontarvi tutta la mia vita - e passiamo a quello che più vi interessa: la recensione!

Sono sicuro che la maggioranza di voi già conosca questo stupefacente arcade, se non in prima persona almeno per sentito dire, altrimenti vergognatevi profondamente e soprattutto non andate a dirlo in giro! Credo che *Dragon's Lair* sia uno dei pochi titoli che hanno segnato la storia dei videogame, nonché il primo laser-game in assoluto mai apparso nelle sale giochi. Ecco svelato il motivo che ha destato tanta curiosità tra i frequentatori più accaniti di ludoteche elettroniche, che si sono visti catapultare in un'altra dimensione nella quale era difficile non essere coinvolti!

Lo schermo proponeva, come un cartone animato, alcune delle sequenze del mitico gioco che solo un uomo dotato di straordinarie capacità poteva creare, Mr. Don Bluth per l'appunto.

La grafica e l'animazione erano qualcosa di incredibile, il movimento del protagonista, Dirk, e dei suoi nemici era qualcosa di eccezionale; sembrava proprio di guardare un film, in cui il giocatore interagiva personalmente nel susseguirsi delle sequenze animate.

I pericoli all'interno del castello sono numerosi e tutti letali, per non parlare del drago in persona.

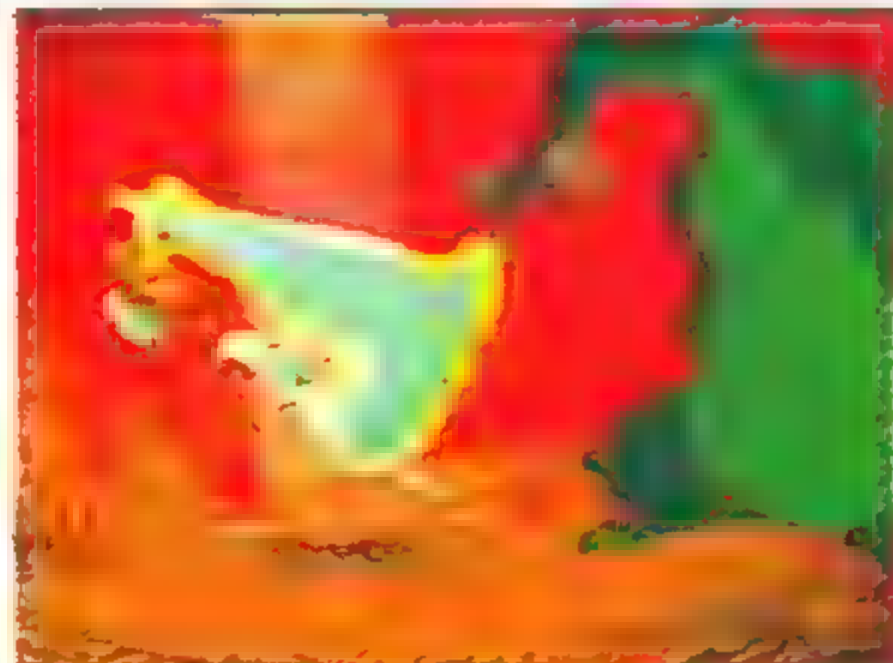
Con la spada infuocata i colpi di Dirk saranno sicuramente più efficaci, e vi assicuro che ne avrà bisogno.

Contro il cavaliere nero potrete farcela solo avendo delle buone gambe, replicare i suoi colpi è inutile.

LE PERIPEZIE DI DIRK THE DARING

PONTE LEVATOIO
Dirk dovrà attraversare questo ponte, cadrà in un buco, dovrà lottare contro un mostro tentacoluto e risalire.

LA FINE DEL CORRIDOIO
Vi troverete di fronte a tre porte mentre tutto intorno a voi sta crollando tutto, scegliete la porta di destra.

LA STANZA DEI TENTACOLI
Scenderanno dal soffitto e Dirk dovrà affettare quello di mezzo e poi muoversi nella direzione degli oggetti che si illuminano.

LA STANZA DEI SERPENTI
Usciranno dal soffitto e dai muri e Dirk dovrà massacrarli. Subito dopo dovrà colpire il cranio che cadrà dal soffitto illuminandosi, quindi uscire dal soffitto stesso.

POZZANGHERA D'ACQUA
Il soffitto e i muri crolleranno e sarete costretti a gettarvi nella pozzanghera, dove troverete un serpente acquatico; una volta fuori dall'acqua affronterete un ragno.

MOSTRO VERDE
Non appena entrerete nella stanza comincerà a uscire dal paiolo: dovrete colpirlo nel momento in cui sta per mangiarvi.

I GOONS
Dirk si troverà davanti a dei piccoli esserini rosei, detti Goons. Dovrà uccidere il primo, salire sulle scale e, prima di uscire, uccidere il secondo.

LE SCALE CHE SI SGRETOLANO
Le scale crolleranno e Dirk cadrà in una stanza dalla quale sbucheranno dei tentacoli rosei: servitevi della catena che pende dal soffitto e uscite dal buco.

.Se volete conoscere anche gli altri livelli non vi resta che giocare!!!

Non ci crederete, ma rigiocando a questo titolo a distanza di anni e, soprattutto, su di una console, ho rivissuto le stesse emozioni di allora, con la sola differenza che anziché in piedi in un'affollatissima sala, ero comodamente seduta e senza l'angoscia di dover interrompere la partita a causa di problemi economici!

POWER GAME

La formula del gioco è quasi scontata: Dirk deve salvare la principessa Daphne dalle grinfie del terribile, enorme e feroce dragone; ma il modo in cui dovrete aiutare il protagonista a farlo. Mentre per tutti gli altri arcade-game molto dipende dal modo in cui affrontate i nemici, dall'abilità che avete nel manovrare il joypad, dalla fortuna che vi accompagna in quel momento, in *Dragon's Lair* le mosse da compiere sono poche, precise ed essenziali, e vanno eseguite nel momento più appropriato: a ogni errore sia esso di manovra o di velocità di esecuzione, perderete una vita. Pertanto vi converrà essere dotati di un'ottima memoria per eseguire di nuovo la successione di pressione dei tasti al momento giusto (e se non lo siete, vi converrà prendere nota). Per il resto, spalancate gli occhi e godetevi lo spettacolo!

• *Heidy*

L'affettato di mostriciattolo non è mai rientrato nel mio menu preferito, è meglio quello di ragno...

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Stupenda, punto e basta. Incredibile anche sul Mega CD	Davvero formidabile accompagna perfettamente l'azione	Particolare: può piacere o non piacere.	Ma insomma, avete visto Daphne? Non volete salvarla?
9	8	7	8

COMMENTO

Dragon's Lair non è soltanto un bel gioco, è una sorta di bandiera dei bei tempi andati. Tutti coloro che hanno vissuto quel periodo non possono non apprezzare questa conversione che, comunque sia, rimane molto buona e fedele all'originale da bar, anche se, forse potrebbe non piacere a tutti per via del suo metodo di controllo. Io lo consiglio ugualmente, se non altro per ammirarne la bellezza grafica, sonora, e la sua originalità. Vedrete che finirete con l'apprezzare anche l'interfaccia utente e non vi pentirete assolutamente di averlo acquistato. Fidatevi!

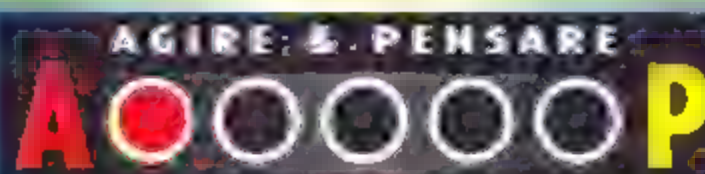
SCHEDA TECNICA

Titolo	Dragon's Lair
Casa	ReadySoft
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per i movimenti — Pausa — Per usare la spada

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

ZOOL

Finalmente sbarca sul Mega Drive la formica della dimensione N che ha furoreggiato su Amiga. Nata per controbattere il fenomeno *Sonic*, a *Zool* non resta altro da fare che giocare in casa Sega, sperando di non imbattersi nel riccio blu.

Durante una delle solite missioni di perlustrazione nella dimensione N, i radar della navicella di Zool hanno localizzato una strana concentrazione pulsante di nuvole. Analizzando più da vicino questo fenomeno, il nostro eroe viene catturato da un potente vortice e perde il controllo della nave, che viene catapultata in un mondo di dolciumi che è stato conquistato delle forze di Krool.
Con la navicella in fase di sprofondamento in un lago di crema, a Zool non resta altro da fare che abbandonare la nave e risalire il più velocemente possibile in superficie, senza dimenticare però, di portare con sé il mini-computer da campo che, una volta a terra, potrà essere consultato per determinare la propria posizione, la condizione nonché la soluzione della disavventura appena capitatagli.
Le alternative che il computer gli offre non sono molte. Le forze di Krool hanno occupato un totale di 7 mondi, e a Zool spet-

Ecco il risultato del Doppio Zool, uno sdoppiamento di persona, con conseguente moltiplicazione di spari.

Questa caramella vi scaraventerà addosso tante di quelle palline dolci da farvi venire la nausea.

A destra, Ragazzi, uno dei miei sogni nel cassetto, fiumi di cioccolata, caramelle... addio dieta!

Sotto, Zool impegnato in un combattimento all'ultimo dolciume, roba da fuori di coccia, non sembra anche a voi?

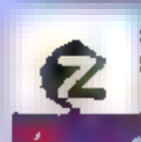
Ricordatevi sempre di azionare questo pulsante per non riprendere a giocare dall'inizio in caso di morte.

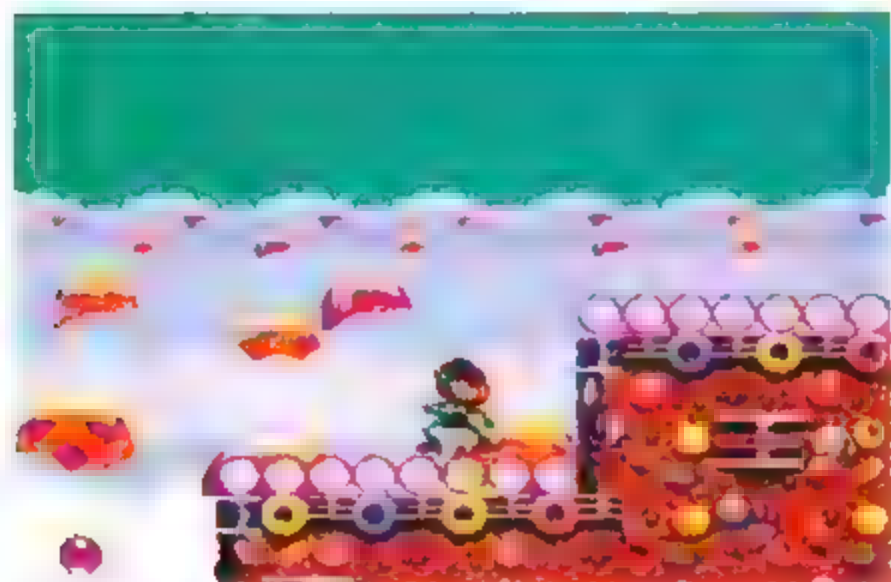
OGGETTI E OGGETTILLI

BOMBA
Questa potente bomba distruggerà tutti i nemici che si trovano sullo schermo.

ZOOL SALTERINO
È utilissimo per spiccare enormi balzi altrimenti impossibili. Cercate di approfittarne perché l'effetto non durerà a lungo.

SCUDO
Indovinate un po'? Esatto, rende Zool invulnerabile per alcuni secondi.

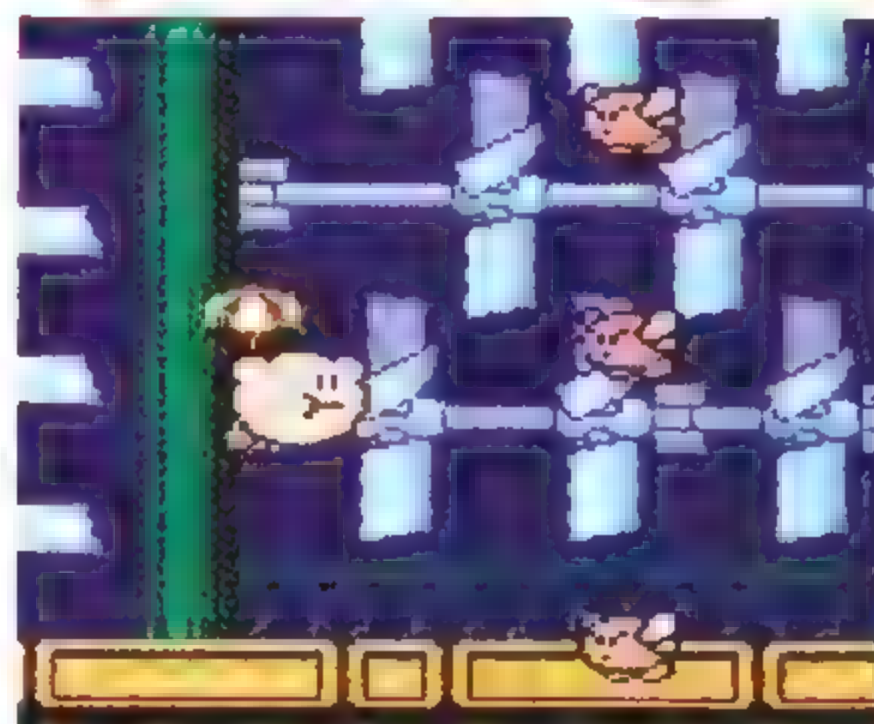
1 UP
Anche qui la fantasia si spreca! La solita vita extra protagonista di mille altri platform.

DOPPIO ZOOL
Quest' arma sdoppierà Zool, così potrete sparare il doppio dei proiettili e muovervi più agilmente.

Zool mentre cerca la strada per tornare a casa, il personaggio è molto simpatico e invoglia a dargli una mano nella sua difficile impresa.

Gli ostacoli sono molti, in questo caso rotelle che trascinanoindietro, ma Zool le affronterà a testa alta.

terà l'arduo compito di distruggere le armi e l'influenza malvagia che Krool ha disseminato lungo il percorso che dovrà affrontare se vorrà tornare sul suo pianeta.
Per fare ciò, vi servirete delle sole abilità e dell'astuzia di *Zool*, in quanto il mini-computer, a causa del vortice, non funziona correttamente e di conseguenza non potrà essere di alcun aiuto.
Ecco come comincia la storia di *Zool*, questa formica supersonica che avrete l'onore di impersonare attraverso mondi sconosciuti e insidiosi. Per dedicarsi a questa eroica missione, *Zool* avrà a disposizione inizialmente un'arma a raggi e una spada (che userà solamente volteggiando in aria), ma nel corso del gioco troverete ulteriori armi che gli renderanno il compito più facile. Ogni livello è ottimamente caratterizzato, e la coloratissima grafica aggiunge una nota di tono alle varie ambientazioni. Avrete voglia di tuffarvi nel mondo dei dolciumi (slurp!), di fermarvi a fare quattro salti in quello della musica (e one, e two...e one, two, three...), di farvi una macedonia nel mondo della frutta (un mela al giorno...), di dedicarvi al fai da te in quello degli utensili (accidenti! Mi sono data un pestone sul dito!), di provare tutti i giochi del paradiso dei giocattoli (giù le mani dal carro armato! È mio!), di stabilirvi nel mondo dei divertimenti (lo zucchero filato non lo voglio, fa ingrassare!) e sull'isola deserta (che carini quei fiorellini... nel deserto?!?!).
Se siete degli *Zool* provetti non ne avrete sicuramente bisogno, ma se siete delle mezze cartucce (cosa assai probabile) potrete scegliere il numero di continua disponibili nel menu delle opzioni. Sempre nella stessa schermata potrete eseguire il music test, cioè ascoltare il motivo che più vi aggrada, oppure divertirvi a provare tutti i 40 effetti sonori del gioco.
Il controllo di Zool non è molto immediato, il movimento con inerzia dello sprite crea non pochi problemi, ma dopo alcune partite riuscirete a muovervi velocemente e il gioco vi prenderà così tanto da rimanere incollati alla cartuccia (in senso metaforico, ovviamente). L'immediata giocabilità e la velocità dell'azione costituiscono la principale attrattiva di *Zool* e ne garantiscono l'invidiabile longevità, ma siete dotati di altrettanta abilità per riuscire a terminarlo? Fortunatamente durante il gioco incontrerete più volte una sorta di interruttori, ai quali dovrete sparare per poter ripartire da quello stesso punto in caso di decesso, senza per questo dover ricominciare tutto dall'inizio. In due parole, *Zool* è un frenetico platform-game giocabilissimo, che vi terrà parecchio impegnati e del quale conserverete sempre dei buoni ricordi (io comunque le ho contate e non mi sembrano affatto due parole, NdR). Avendo provato la versione Amiga e rivedendolo ora su Mega Drive, devo ammettere che la conversione non ha perso assolutamente nulla (ci voleva solo un po' più di precisione nella grafica). Allora, che cosa state aspettando?

• **Heidy**

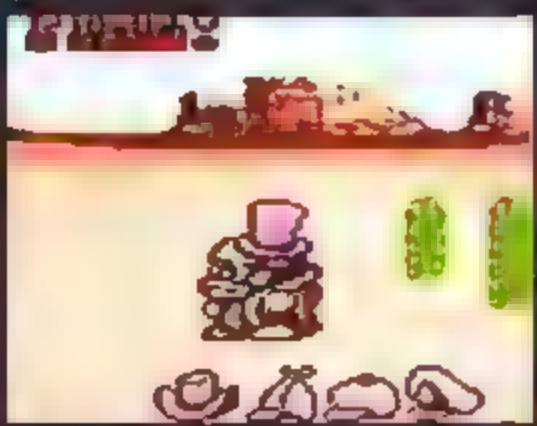
Dream Land era una stella dove regnava la pace, l'onestà e la felicità. Le uniche occupazioni degli abitanti erano divertirsi, mangiare e dormire. Il loro mondo onirico era ricco di sogni e visioni fantastiche, che rendevano la loro vita semplice e magnifica. Cosa mai può aver guastato una tale serenità?

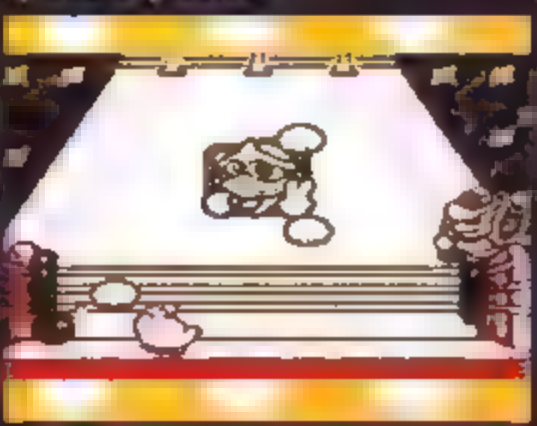
Il paesaggio ricorda *Super Mario World*? Ma no, è soltanto un'impressione...

Volare non rientra tra le caratteristiche di *Kirby*, ma con un ombrellino e il vento in poppa...

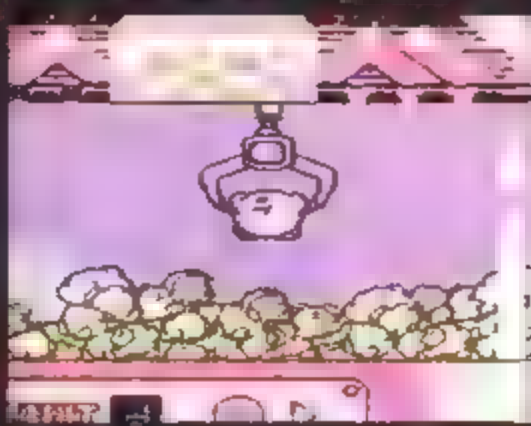
L'invidia e la cattiveria, prese singolarmente, sono qualità nocive per qualsiasi persona, unite hanno addirittura effetti devastanti. Sono loro la causa della sciagura del popolo di Dream Land, fino a ieri unito da un amoroso senso di solidarietà e fraternità, oggi invaso da capricci personali e dispetti reciproci.
Con esattezza è la personificazione di tali qualità che ha compromesso la stabilità della pacifica stella. È quello spregevole essere di Dedede l'autore di una simile vigliaccheria. Egli ha infatti trasformato in una vasca da bagno la Dream Spring, la sorgente dei sogni, e mandato in frantumi la Star Rod, cuore dei sogni, regalando i sette pezzi ricavati ai suoi fidi seguaci. In questo modo nessun abitante è più in grado di sognare e di riflesso nessuno può più condurre una vita serena e pacifica. L'unica speranza di far ritornare la felicità è di recuperare i sette frammenti, strappandoli ai malvagi amichetti di Dedede, dopo essere penetrati e aver superato i loro territori di sicurezza. Solo Kirby può tentare una simile impresa, visto che lui è il più coraggioso e superdotato (?) abitante di Dream Land.
La sua arma principale è il suo stomaco, che può riempirsi di interi nemici che, se sputati, si trasformano in rigurgiti di potenti stelline, mentre se digeriti fanno assumere al digerente le armi e le tecniche di combattimento proprie del digerito. Inoltre il nostro rotondo protagonista è capace di saltare, volare, correre, nuotare e fare scivolate per colpire i nemici.
I sette mondi che compongono il gioco sono formati da tre tipi di stage: il primo tipo è quello delle sezioni in cui si svolge il gioco principale, che si presenta come il più classico dei platform, con tanti bonus e tanti nemici.
Il secondo gruppo di livelli riguarda quelli che permettono di acquisire armi supplementari, tramite semplici visite a musei o tremendi duelli nelle arene.
Il terzo genere di sezioni mette a disposizione del giocatore vite-extra e punti-bonus come premi di tre diversi sottogio-

Ognuno dei mondi, in cui il gioco è strutturato, presenta alcuni sottogiochi grazie ai quali il giocatore può aumentare il proprio punteggio e il numero di vite a disposizione.

QUICK DRAW KIRBY

Ambientato nel Far West, questo giochino prevede una serie di duelli tra Kirby e alcuni tra i più veloci pistoleri del mondo. Lo scopo è ovviamente quello di sparare per primi, ma, prima di stenderlo, bisogna aspettare che l'avversario estragga la pistola per non incorrere in una penalità.

EGG CATCHER

Il gioco ha luogo in un ring, nel quale King Dedede è arrampicato sulle corde e lancia a Kirby una valanga di uova intervallate da bombe. Tramite il tasto A il giocatore apre e chiude la bocca del nostro eroe, che deve ingerire solo le sfere dal contenuto proteico, evitando di mangiare quelle esplosive.

CRANE FEVER

È la simpatica versione videoludica del famosissimo gioco del Luna Park, che consiste nel pescare dei premi tramite un braccio meccanico. Come nella realtà, anche nel videogioco spesso i pupazzi scivolano dalle maldestre dita del braccio, facendoli cadere magari proprio sul bordo dell'uscita.

I nemici sono numerosi, e vai. Un aspetto che va a tutto vantaggio dell'aspetto spiritoso del gioco.

Uno dei cattivi possessori della Rod Star. Dovrete sconfiggerli tutti e 7 per poter salvare il vostro pianeta.

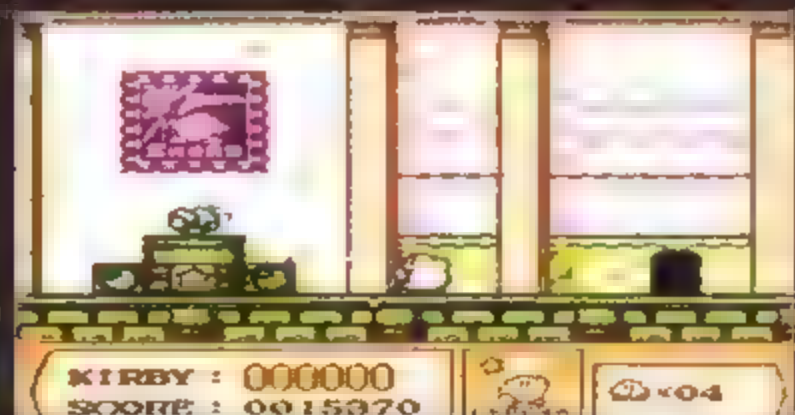
chi. Infine l'ultimo tipo è quello in cui si svolgono gli scontri con i boss di fine livello che detengono i frammenti della Star Rod.

Le somiglianze con *Super Mario World* sono copiose, per esempio, i livelli che vengono scoperti poco per volta, e le seconde uscite segrete che alcuni di loro presentano, oppure come la possibilità di entrare più volte negli stessi, saltando da un mondo all'altro tramite gli star-warp. La cura con cui è stato realizzato il gioco non è indifferente, il che lascia pensare che i programmatori si siano, non a torto, più che ispirati al mitico gioco del SNES.

• *Log*

EQUIPAGGIAMENTI EXTRA

Oltre ai tre sottogiochi bonus, esistono altri due tipi di sezioni che permettono di ottenere armi e tecniche di combattimento supplementari.

MUSEO

Più che un giochino è un posto, tranquillo e inquietante come un vero museo, dove Kirby può facilmente aspirare le statue e assumerne armi e caratteristiche di combattimento.

ARENA

All'interno di questa sezione, il nostro pupazzetto rosa deve affrontare un agguerrito gladiatore in un selvaggio combattimento all'ultimo sputo. Se ne uscirà vivo, potrà entrare in possesso delle micidiali tecniche di combattimento del perdente.

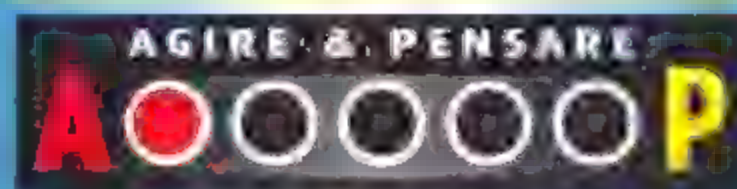
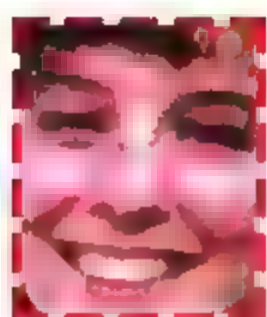
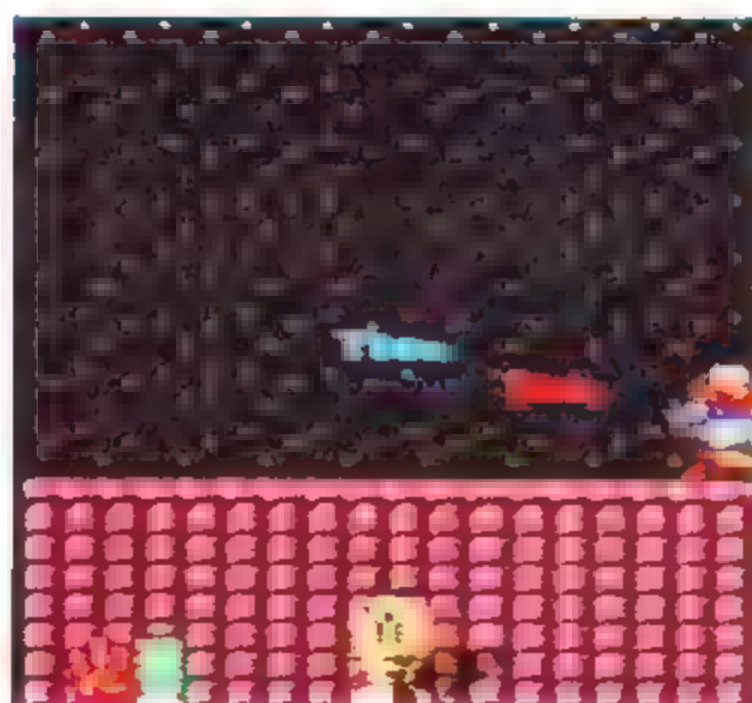
COMMENTO

Davvero un gran bel gioco! Grande perché i sette mondi presentano sia livelli visibili che numerosi stage segreti. Bello perché è dotato di grafica, sonoro e giocabilità di elevati livelli. In più aggiungerei vari, grandi e numerosi personaggi dei quali si possono assumere i poteri e agli svariati e divertenti sottogiochi. Il livello di difficoltà piuttosto basso sottolinea, insieme al tipo di personaggi, piuttosto rotondetti, come il gioco sia dedicato a un pubblico di giovani fanciulli. Per loro la longevità è assicurata, il divertimento pure e le soddisfazioni sono tante. Per gli altri, occhio a non sbagliarvi: il gioco costa tanto e dura poco.

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Kirby's Adventure**
Casa ______ **Nintendo**
Distribuzione ______ **Gig**
N°Giocatori ______ **1**
Continua? ______ **Salvataggio**
Livelli di difficoltà ______ **1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

JAMES POND 2
CODENAME
RoboCod

Il mio nome è Pond, James Pond e sono qui per proteggere il mondo dalla tremenda forza distruttiva del malvagio Dr. Maybe, che, dopo aver provato invano col trenino elettrico ha deciso di passare al cicciobello... ditemi voi se non è un tipo massiccio!

Il nostro merluzzetto s'aggira su tetti poco raccomandabili, facendo un'abbondante scorpacciata di punti.

I giocattoli si trovano ovunque in Robocod, chissà perché quello stordito del Dr. Maybe se la prende con loro.

Per tutte le fabbriche di giocattoli... è proprio lui! Il Kattivissimo dottoraccio, che voleva distruggere il mondo nella prima fortunata serie di *James Pond*, è tornato! Oh, poveri noi, e cos'altro avrà organizzato questa volta? Credo sia proprio il caso di chiamare il nostro agente speciale con licenza d'uso... ehm, di uccidere: lui, l'inimitabile, l'incomparabile, l'incredibile eroe corazzato: Robocod.
Ragazzi esultate! Siete di fronte a uno dei platform game più belli e divertenti del panorama videoludico mondiale.
Probabilmente vi sarà capitato (ve lo auguro di cuore) di giocare alla versione precedente, nella quale avevate condotto il nostro eroe attraverso una miriade di livelli super colorati per dare la caccia a quel pazzo scatenato del Dr. Maybe. Bene, se allora vi eravate divertiti con quella cartuccia, adesso vi entusiasmerete con questa nuova puntata.
Il vostro compito è disinnescare le mortali bombe-pinguino che quel balordo ha disseminato in giro per la più grande fabbrica di giocattoli del mondo con lo scopo di vendicarsi di chi lo aveva deriso in precedenza.
Dovrete attraversare ben 60 mirabolanti livelli stracolmi di nemici e trabocchetti, cercando di recuperare i pinguinozzi senza farvi beccare dai vostri avversari. Per vostra fortuna Robocod si muove in maniera veloce e precisa, quindi non sarà troppo complicato raggiungere il vostro obiettivo.

POWER GAME

Il nostro super-merluzzo è inoltre in grado di estendere lo stomaco, allungandolo considerevolmente, in modo da raggiungere un appiglio nella parte superiore dello schermo non raggiungibile con un semplice salto. Successivamente potrete scorrere sull'oggetto al quale vi sarete attaccati e lasciarvi cadere quando scorgerete un posto tranquillo sul quale buttarvi...(certo che quando si dice la fame...).

DI TUTTO, DI PIÙ, ISOLE COMPRESE!

La vostra cara Furia Rossa non vi abbandona mai, per questo motivo ho deciso di aiutarvi riassumendo in questo box i principali bonus che potrete trovare sulla vostra strada e che vi converrà raccogliere se volete arrivare al fantomatico Dr. Maybe. Certo che se non ci fossi io... (sarebbe meglio NdR)

ARMATURA: Lungo il vostro cammino avrete la possibilità di trovare (casualmente) un'armatura speciale che renderà Robocod invincibile per qualche secondo.

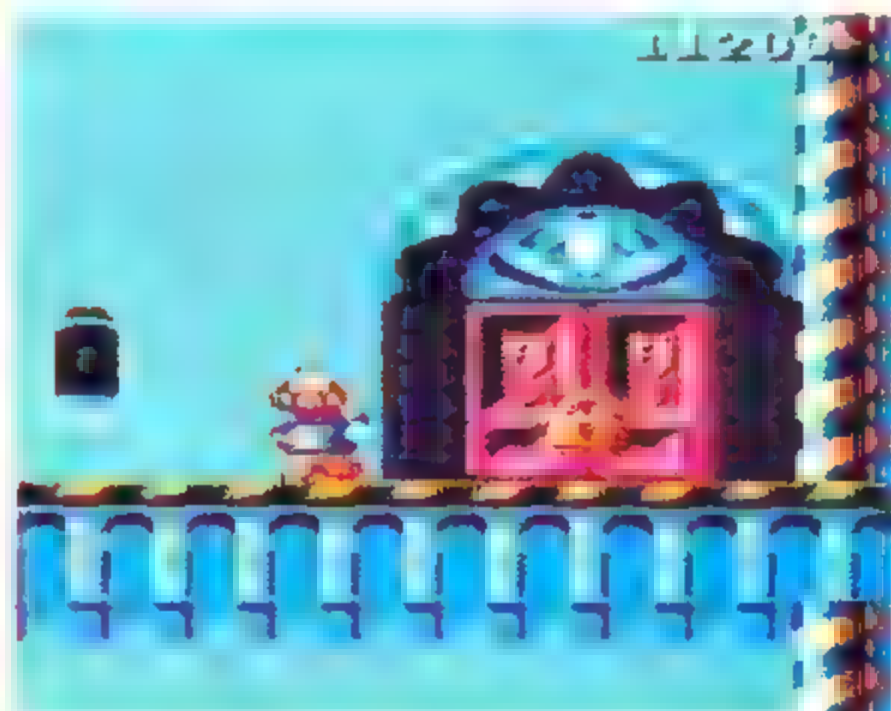
ALI: In alcune sezioni lo stomaco allungabile non basta, ecco perché troverete delle piccole ali che vi aiuteranno a raggiungere vette altrimenti irraggiungibili!

OMBRELLINO: Scende la pioggia... e scendete anche voi con questo simpatico oggettino multicolore che vi permetterà di osare salti improbabili senza necessariamente dover rischiare di fare il kamikaze!

CROCI D'ORO: Sono proprio preziose dato che vi regaleranno una vita extra!

AUTOMOBILE: Potrete divertirvi a fare i pirati della strada su questo prezioso trabiccolo dato che vi difenderà dal tocco di qualsiasi avversario quando lo sovrasterete con un doppio salto in avvitamento.

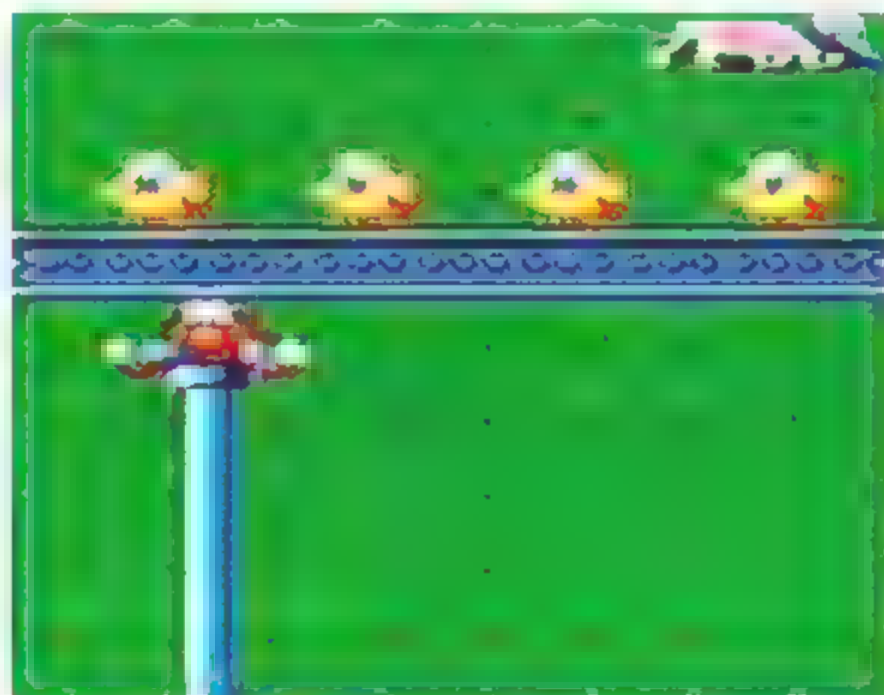
AEREO: Un ottimo mezzo di trasporto per farsi scarrozzare in qualsiasi punto voi desideriate.

VASCA DA BAGNO: Un bel bagnettino ogni tanto ci vuole proprio... con la schiumina profumata e le paperelle naturalmente! Ma la vasca di Robocod è davvero speciale, visto che se la si può usare per andare a zonzo per lo schermo.

Una porta di cui bisogna trovare la chiave se si vuole di portare il nostro pesce alla fine della missione.

La presentazione è simpaticissima: vedrete i poveri pinguini che vengono rapiti dalla nave del Dr. Maybe!

Ecco un punto di salvataggio all'interno del livello e un bel pinguinone che vi darà un bel po' di punti.

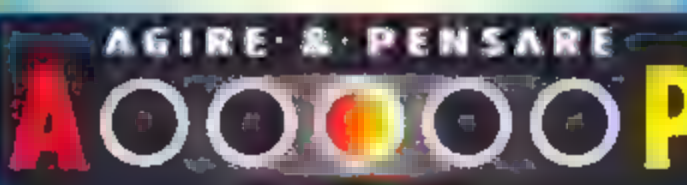
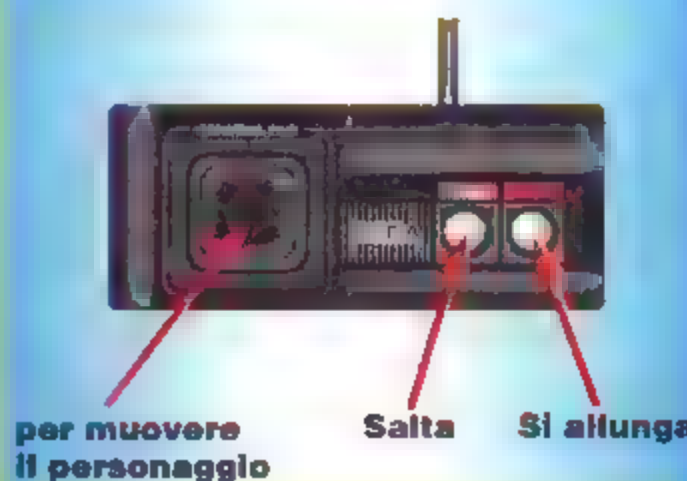
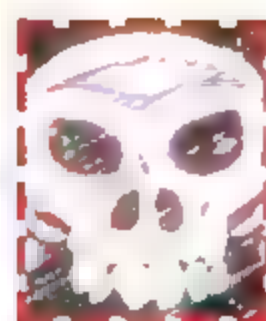
Sopra: attaccati al soffitto si sta più comodi e si è più sicuri!
In alto: Attenzione alle piccole locomotive: sono micidiali.

Questi aerei, nonostante l'aria simpatica (sono solo giocattoli) non sono meno pericolosi del Barone Rosso!

Allungando la pancia potrete aggrapparvi al soffitto, molto più in alto di quanto non arrivereste con un salto.

Il viaggio non sarà ovviamente tutto rose e fiori (o per meglio dire panna e cioccolato, dato che passerete per una splendida e appetitosissima sezione dedicata interamente ai dolci... (svengoooo... Trummmp! E pensare che sono a dieta...), dovrete fare i conti, infatti, con personaggi dall'aria tutt'altro che amichevole che tenteranno di frenare la vostra "caccia al pinguino".
In ogni modo vi potrete sbarazzare di loro colpendoli sulla capoccina con la vostra armatura quasi impenetrabile e quando sarete in estensione... no problem! I tipacci vi faranno semplicemente tornare alle dimensioni precedenti.
Ricordate che oltre ai livelli "normali" ne esistono anche parecchi nascosti, ai quali potrete accedere durante il gioco; quindi non cercate la via più corta per raggiungere l'uscita, perché spesso la strada più lunga riserva molte gradite sorprese.
In ogni caso il vostro compito, lungo tutto il percorso, sarà di raggiungere l'uscita (exit, de qua... andamosene!), ma solo dopo aver reso inoffensivi tutti i pericolosi pinguini-bomba.

• Red Fury

COMMENTO

Strabiliante stragiocoso insomma fa-vo-lo-so!! Ci voleva proprio una cartuccia come questa, con un fantastico sonoro e una grafica da sballo! Considerando anche le possibilità (ormai un po' scarsine, diciamolo) del MS devo dire che *Robocod* mi ha davvero impressionato, sia per la velocità di scorrimento degli scenari (c'è anche un parallasse più che discreto), sia per la dinamica di gioco davvero veloce ed entusiasmante.
L'unica pecca che si può attribuire a questo prodotto, come del resto a tutte le versioni per console e computer, è la longevità che lascia un po' a desiderare, dato che il raggiungimento dello scopo finale non è po[illegible] arduo.
In ogni caso è uno sba[illegible]

SOLDIERS OF FORTUNE

Uno scienziato pazzo, stufo di vivere in un mondo ordinato e pulito (evidentemente lo scienziato è svizzero), ha inventato la Macchina del Caos, che genera confusione a volontà. Chissà cosa dirà la sua donna delle pulizie...

Abbiamo trovato un bel po' di oggetti, e con l'aria che tira è sempre meglio essere riforniti.

Le chiavi sono utili per poter avanzare nei livelli che come sapete sono quattro, più quattro, più quattro, ecc.

La storia si svolge nel 1887, in Cornovaglia, dove il barone Fortesque ha imprigionato uno scienziato a cui ha sottratto i piani per costruire la Macchina del Caos, un diabolico apparecchio che permette il disfacimento della materia e il sovvertimento dell'ordine delle cose trasformandole in confusione. La macchina, accesa inavvertitamente dalla domestica, cattura il barone (ben gli sta!) e lo trasforma in un mostro. Toccherà a voi, con un amico o aiutati dal computer, cercare di distruggere la macchina riportando così l'ordine sulla Terra. Sullo schermo i personaggi che cercano di sconfiggere i mostri generati dalla Macchina sono due.

Il gioco, trasposizione fedele e ben riuscita su console del famoso *The Chaos Engine*, splendido titolo dei Bitmap Bros per

MA CHE BELLA COMPAGNIA!

Ecco i sei avventurieri che cercheranno di distruggere la Macchina del Caos del Dottor Fortesque.

MERCENARY
Caratteristiche fisiche medie e mitragliatrice gatling. Bombe a mano, mine da piazzare a terra e pronto soccorso sono le abilità speciali di cui dispone il nostro mercenary.

BRIGAND
Meglio conosciuto come O'Marlowe, ha caratteristiche simili al Mercenario, è armato di un fucile e le sue abilità speciali sono le bombe Molotov, il Distract Monster e lo Shot Burst.

GENTLEMAN
Veloce, forte ma lento, il gentiluomo ha una pistolina poco efficace ma ben quattro abilità speciali non sono poche: [illegible], Distract Monster, Repel Monster e Party Power.

NAVVY
Il gregario, il portatore d'acqua del gruppo sempre utile, forte ma lento e poco intelligente. Armato di cannone, usa la dinamite e lo Shot Burst.

THUG
Un criminale lento e stupido come la maggior parte di coloro che scelgono il crimine, ma forte e armato di fucile a canne mozze, bombe Molotov e Air Burst.

SCIENZIATO
Veloce, intelligente e poco resistente, armato di pistola a raggi. Può usare le abilità di pronto soccorso, [illegible], immobilizza.

I labirinti in cui bisogna agire per riportare l'ordine sono pericolosi e abitati da creature poco raccomandabili.

GAME power
help
ALIEN 3 SNES
JUNGLE STRIKE MD
3
JUNGLE STRIKE • ALIEN 3

BONUS

Qui si trova il carburante. Prendetelo quando potete per non restare a secco.

Aumentate lo spessore della corazza se volete resistere ai colpi nemici.

Prendete tutte le munizioni che trovate se non volete rimanere a corto di argomenti.

Raccogliete questi bonus per arrivare alla fine del gioco senza troppi problemi.

Livello 1: Washington, DC

Missione 2

Vale la pena arrostire questi quattro edifici: si tratta del Quartier Generale dei Terroristi. Basterà che ne distruggiate tre, ma cercate di catturare anche i capi per ottenere informazioni sui piani criminali. Questi edifici sono pesantemente protetti da carri armati, furgoni d'attacco, nonché individui armati di bazooka, quindi corazzatevi più che potete! Il sistema migliore per attaccare consiste nello scivolare da un lato degli edifici e girargli attorno, sparando in continuazione finché non li avrete sradicati. Usate gli edifici stessi come copertura.

Missione 1

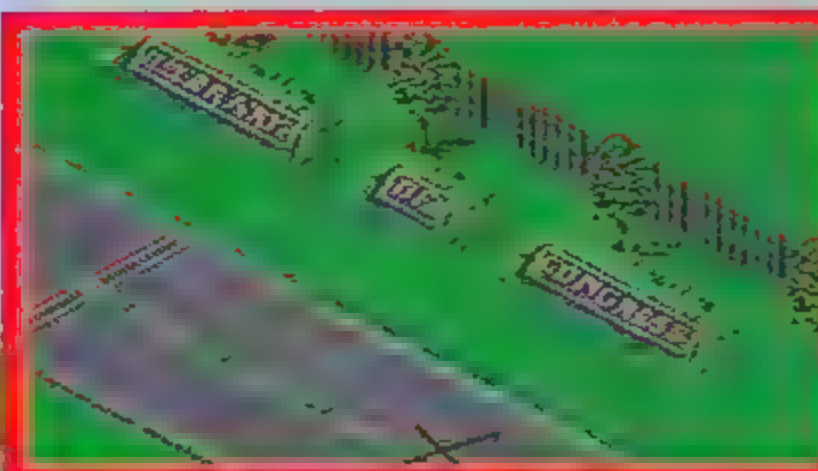
[illegible]

Proteggendo la limousine nella missione 5, fate attenzione a tenerla inquadrata nello schermo, altrimenti potreste scoprire che il Presidente non si è mosso dall'ultima volta che lo avete visto.

Missione 5

C'è da dire che questa macchina sa prendere le curve, soprattutto viste le dimensioni spropositate! Il vostro compito non consiste nel guidarla, ma nel proteggerla lungo il percorso fino alla Casa Bianca. Fate fuoco su tutti i terroristi, le barricate e i veicoli per permettere al Presidente di arrivare sano e salvo a casa (quella bianca, naturalmente). Il percorso della limousine è segnato dalla linea gialla e conviene precederla per eliminare subito tutti [illegible]

Per un anno *Desert Strike* ha regnato supremo e ha rappresentato lo stato dell'arte nella sua categoria, ora l'Electronic Arts ha migliorato la perfezione! *Jungle Strike* è senza dubbio uno dei giochi più avvincenti per MD usciti quest'estate e ogni possessore della console Sega dovrebbe giocarci almeno una volta. Al comando di un elicottero da attacco Comanche dovrete affrontare nove campagne militari (il doppio di *Desert Strike*!) davvero coinvolgenti. Le missioni sono molto varie e vanno dalla scorta del Presidente degli Stati Uniti al volo di prova di uno Stealth top secret nel Sud America. Non vorrete mica perdervi la soluzione del gioco dell'anno?!?

JUNGLE STRIKE

Missione 1

La biblioteca del congresso è circondata da cinque camper sui cui tetti sono stati montati dei lancia missili. Volate attorno agli edifici e bombardate i camper facendo attenzione a non attirare il loro fuoco sulle costruzioni. Basta che venga distrutto un edificio perché dobbiate annullare la missione. Per ogni camper ci vogliono due Hellfire o una manciata di Hydra.

Missione 6

Nella missione conclusiva dovrete catturare vivo un cecchino, che vi racconterà tutti i piani di Madman. Per prendere il cecchino dovrete distruggere l'intero edificio (non chiedeteci perché!), per poi acciuffarlo mentre se la svigna tra le macerie. Sarà meglio che precediate la limousine per completare questa missione in modo che il Presidente non corra alcun pericolo. Dovrete prendere il cecchino vivo altrimenti verrete richiamati e non potrete passare al secondo livello.

Questa piattaforma d'atterraggio può essere utilizzata per scaricare qualsiasi passeggero in cambio di armature supplementari, quindi non c'è bisogno di fare scendere i passeggeri se siete ancora completamente corazzati.

Missione 3

Dovrete essere svelti per arrivare a queste infide autobombe prima che arrivino alle cinque ambasciate. Quando individuate una di queste auto kamikaze scaricategli addosso l'intero arsenale e non mollatela finché non esploderà. Cercate di colpire le auto davanti, se possibile usando gli Hellfire e gli Hydra.

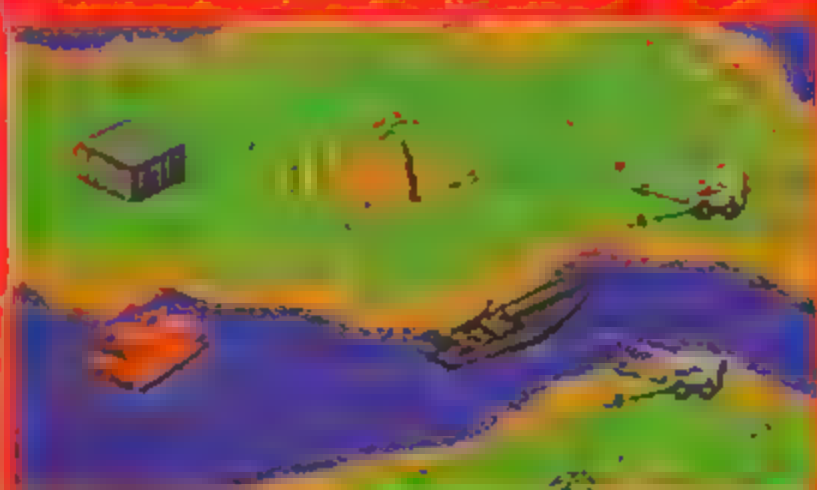
Il carburante si trova nello scantinato dell'edificio; facendo fuoco con troppo zelo molto probabilmente lo renderete inservibile: andateci piano quando buttate giù la casa!

Missione 1

Uno dei tre monumenti che richiedono protezione è il Washington Monument. Sono richieste mira precisa e ottimo controllo dei movimenti dell'elicottero, se non volete continuamente sbattercí contro. Fate fuori tutti i terroristi: saprete di averlo fatto quando scomparirà l'icona dalla mappa. Non c'è un ordine particolare con cui proteggere gli edifici, basta che venga preservata l'eredità della nazione.

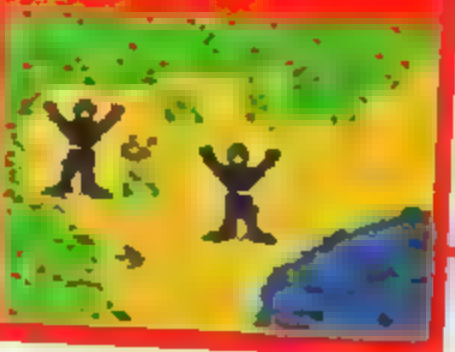
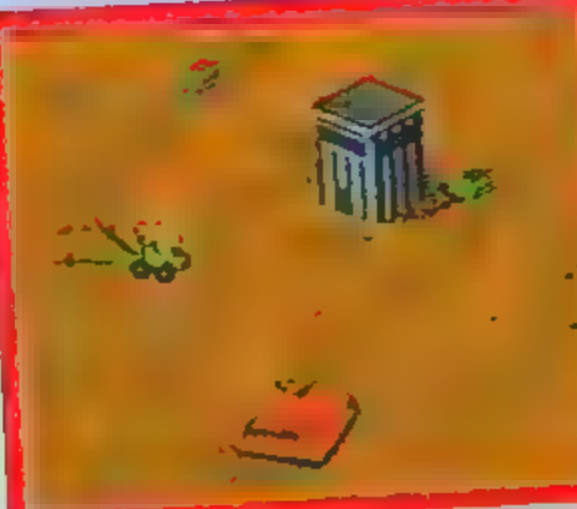
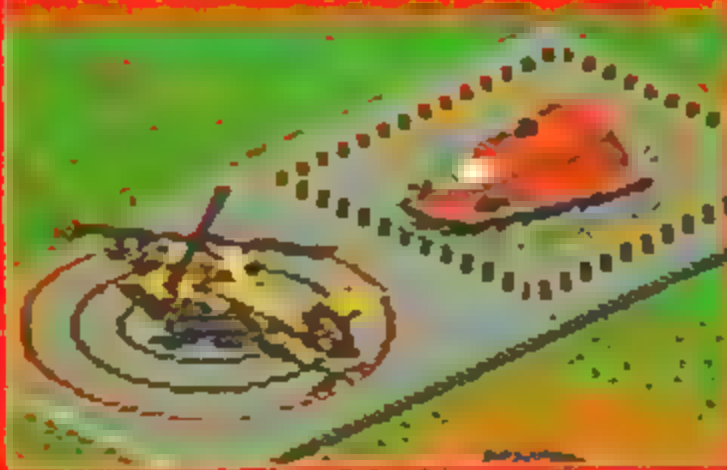
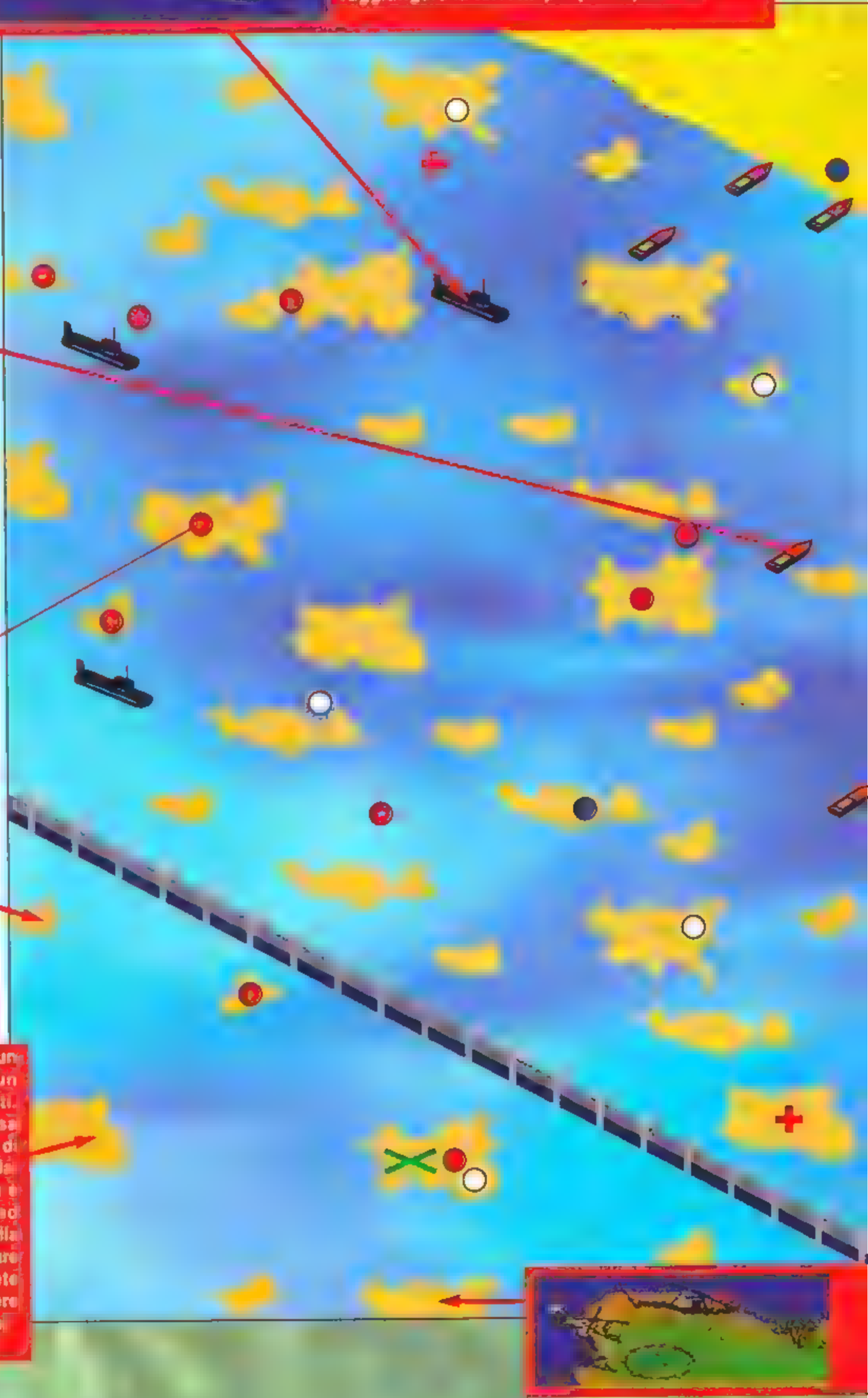
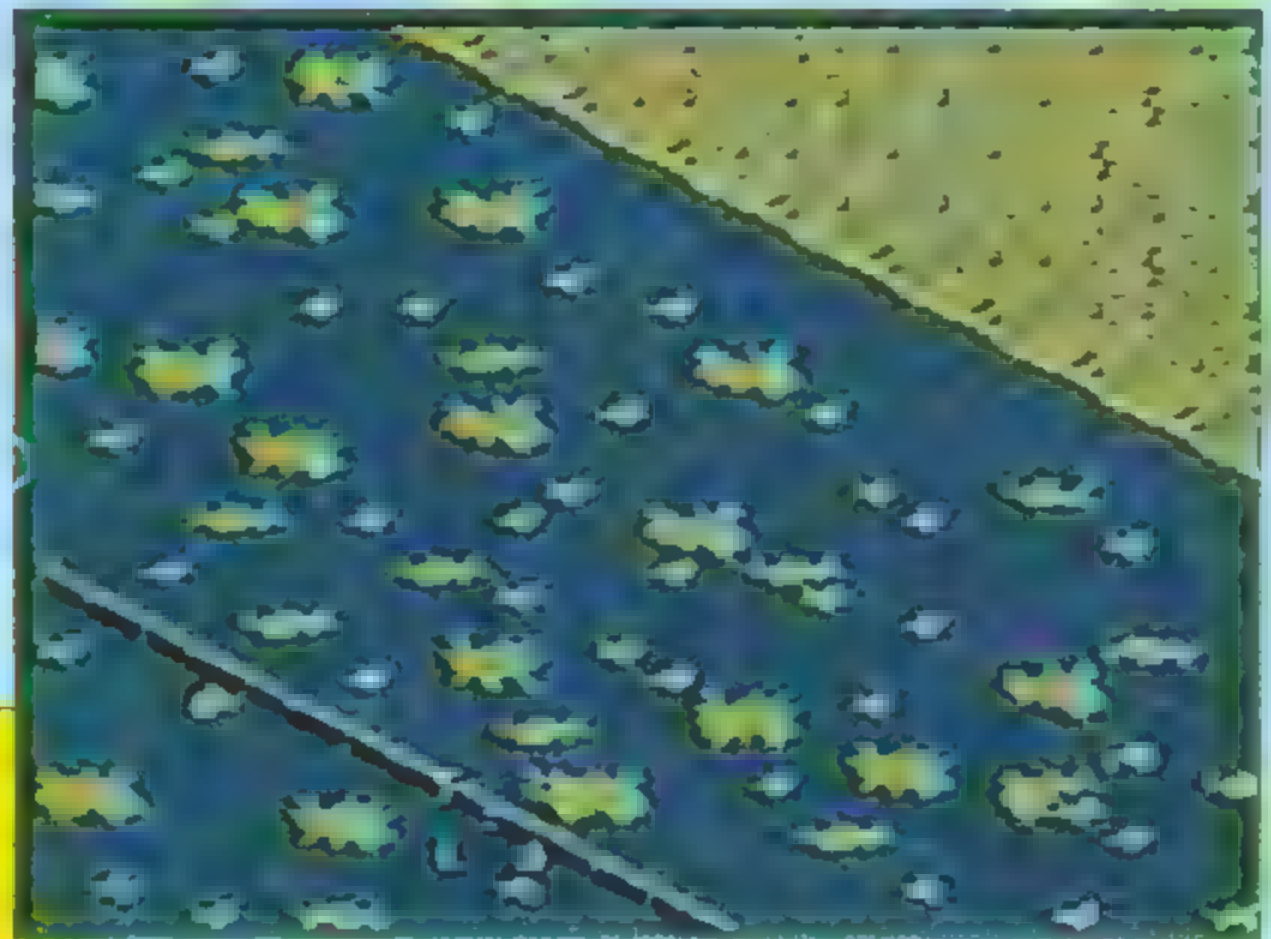
Missione 5

Una flotta di sottomarini sparge il terrore per le acque [illegible]! Per farli affondare [illegible] un sacco di colpi e dovrete essere a pieno carico di munizioni. Per fortuna ci sono delle casse di munizioni che galleggiano nel mare nei pressi dei sottomarini. Volate sempre intorno: così le armi nemiche non potranno "agganciarvi". Fate fuoco sulla torretta di sparo del sottomarino e non fatelo avvicinare troppo all'isola, altrimenti diverrete un facile bersaglio per l'artiglieria. Il sistema migliore per distruggere i sottomarini con un colpo solo consiste nell'andargli proprio davanti e sganciare una mina: vedrete la mina raggiungere la torretta per poi esplodere.

Missione 3

Ci sono un sacco di motoscafi veloci che percorrono la costa; per metà contengono plutonio diretto ai camion sulle spiagge, mentre l'altra metà è ben armata per la difesa del convoglio. Il vostro compito consiste nel far fuori quanti più motoscafi possibili e raccogliere otto casse di plutonio. A meno che non andiate pazzi per i disastri nucleari non distruggete nessuna cassa di plutonio. Alcune casse riusciranno a raggiungere i camion che si dirigeranno il più presto possibile verso la base. Sta a voi usare qualsiasi arma per fermarli e raccogliere le casse. Molti dei motoscafi cercheranno di ostacolarvi, quindi perlustrate la zona prima di attaccare.

È una saggia idea cercare il carburante, le munizioni e le corazze e portarli allo scoperto. Ciò vi permetterà di usare la mappa per ritrovarli in un secondo momento.

Missione 1

Questi due ambigui personaggi sono dei Navy Seal; si sono arenati su un'isola con due personaggi ancora più ambigui armati di fucile! Sparate agli uomini armati e raccogliete gli altri per avere informazioni [illegible] hovercraft rubato.

Missione 2

L'hovercraft è protetto da un campo elettrico e da un piccolo gruppo di terroristi. Per disattivare la difesa elettrica dovrete sbarazzarvi di tutti i nemici armati dell'isola. Una volta che la loro difesa è annientata, riuscirete ad atterrare con l'elicottero sulla piattaforma, per poi schizzare via con l'hovercraft. Sarete quindi pronti per combattere con i terroristi in mare aperto.

Questo non è un brutto posto da visitare, in quanto contiene molti tesori, state attenti però perché rappresenta la destinazione dei camion di plutonio ed è piuttosto importante per il Signore della Droga. La terra è ben difesa e potete aspettarvi di essere accolti con il consueto bombardamento nemico! Continuate a muovervi per evitare i terribili missili!

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Jungle Strike
TEMPO PER IL COMPLETAMENTO: 5 giorni
PUNTEGGIO PIÙ ALTO: 14 650 000
NUMERO DI LIVELLI: 9
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:

Se ... di poter ... Power in un qualsiasi dei giochi descritti in questo numero, perché non mandate il vostro punteggio ... Game Power High Score... corredate ... prova ... L'indirizzo è nella pagina del sommario.

Livello 2 – RLHGD7395PH
Livello 3 – RXVWT74MYR7
Livello 4 – 9VMF9NSHK9G
Livello 5 – X7NL4SHCYRN
Livello 6 – WS6MHPZF9TJ
Livello 7 – TMHPGCFDYRL
Livello 8 – 7PGCZJYK3XM
Livello 9 – NCZJFD3BRWC

Nei rifugi si possono trovare carburante, munizioni e corazze. Per approvvigionarvi non dovrebbero esserci problemi, se non fosse per il fatto che i rifugi sono circondati da un po' di artiglieria pesante. Colpite pure, ma preparatevi a essere colpiti.

Missione 4

Il vostro compito consiste nel soccorrere un pilota di F-15 appiedato. Per fortuna vi stiamo già facendo ... l'esatta posizione. Salvatelo in fretta prima che i terroristi decidano di usarlo come bersaglio per le loro esercitazioni. Il pilota conosce l'esatta posizione dei sottomarini nucleari del Signore della Droga.

Per completare la prima missione riportate i Navy Seal al loro elicottero dal quale riusciranno a disturbare l'allarme per il furto dell'hovercraft.

Ci sono tre vite extra in questo livello, e siamo sicuri che vi serviranno tutte e tre. Fate attenzione bruciarle visto che sono nascoste in scatole o rifugi.

Missione 1

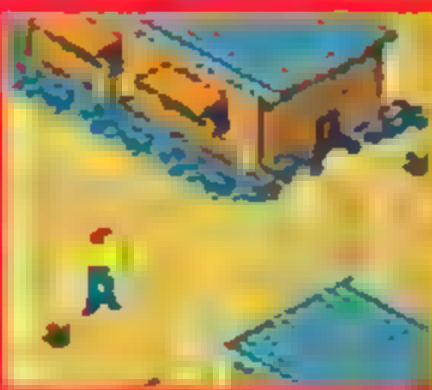
È da qui che ha inizio l'attività terroristica, ed è qui che avrete l'opportunità di distruggere i loro campi di addestramento e far fuori tutte le loro torri di guardia e le truppe che incontrerete. In quest'area ci sono diversi campi, alcuni dei quali hanno le provviste necessarie per la vostra sopravvivenza.

Qui si può trovare un oggetto molto utile: la quick ladder. Dovrete affrontare numerose truppe un'agguerrita artiglieria, però verrete ricompensati del vostro successo.

Missione 3

[illegible] possa continuare, dovrete far [illegible]

Missione 4

Un esperto in comunicazioni è trattenuto nelle baracche della prigione contro la sua volontà. Dovrete soccorrerlo in modo che possa spiare le comunicazioni del Signore della Droga progredendo nella lotta contro il traffico di stupefacenti. Per completare questa operazione dovrete portare il tecnico fino ai pali del telefono. Il campo è abbastanza protetto, ma dovreste riuscire a far saltare i cannoncini girevoli prima ancora che questi abbiano il tempo di voltarsi e sparare. In queste baracche dovrebbero esserci parecchie munizione e oggetti utili da raccogliere.

Missione 5

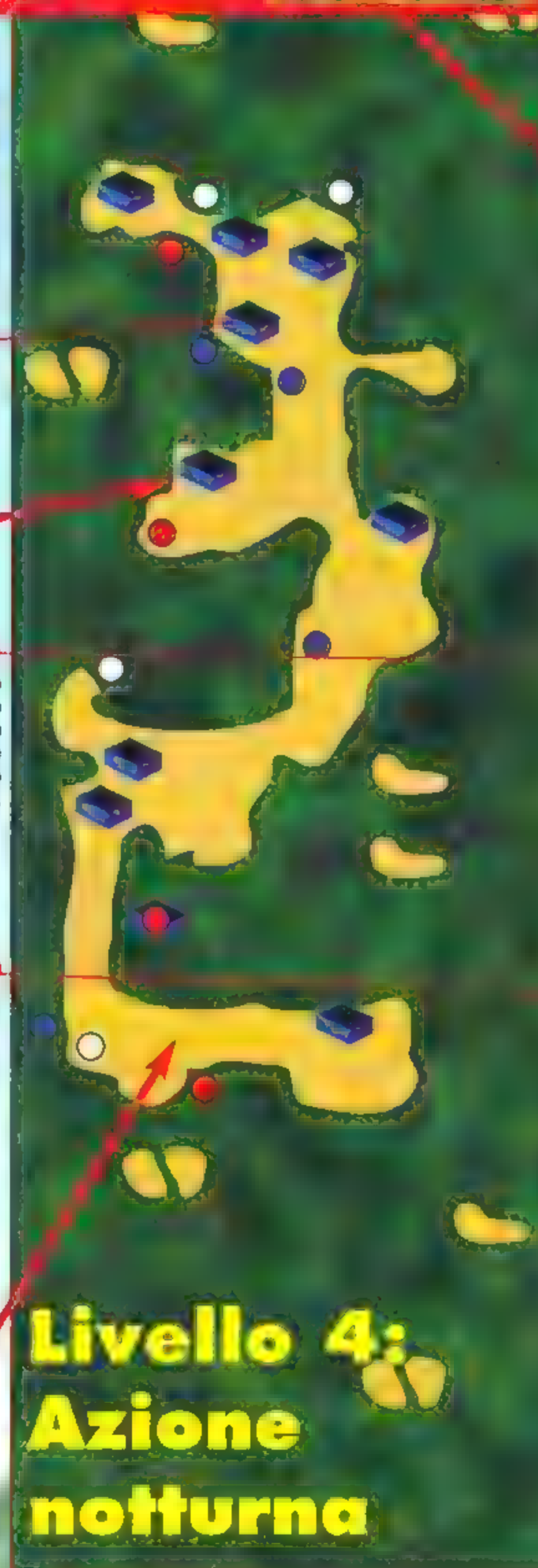
I carri armati Sheridan corrono come formiche in questa area per preparare un imponente scontro con l'Armata Americana. Vanno distrutti in fretta prima che riescano a disporsi per la battaglia. Anche se non tutti i carri armati sono subito attivi, sono tutti corazzati. Spazzateli via stando attenti a quelli che rispondono al fuoco!

Missione 4

[illegible]

Occhio a questa zona! Nella sesta missione vanno distrutti magazzini zeppi di materiale, capanne piene di provviste e caserme. Praticamente dovrete volare all'impazzata verso il centro scaricando tutte le armi che vi vengono in mente. Nel mezzo di questa violenza, vi potete togliere delle soddisfazioni mandando in malora le installazioni del Signore della Droga.

Qui c'è un'altra quick ladder. Non si vede chiaramente perché è nascosta in una capanna in questa zona. Raccogliere bonus diventa un po' complicato quando sparano da tutte le direzioni.

Può essere abbastanza ingannevole cercare di trovare la strada per tornare alla base, visto che sarete disorientati dall'oscurità.

Livello 4: Azione notturna

Missione 6

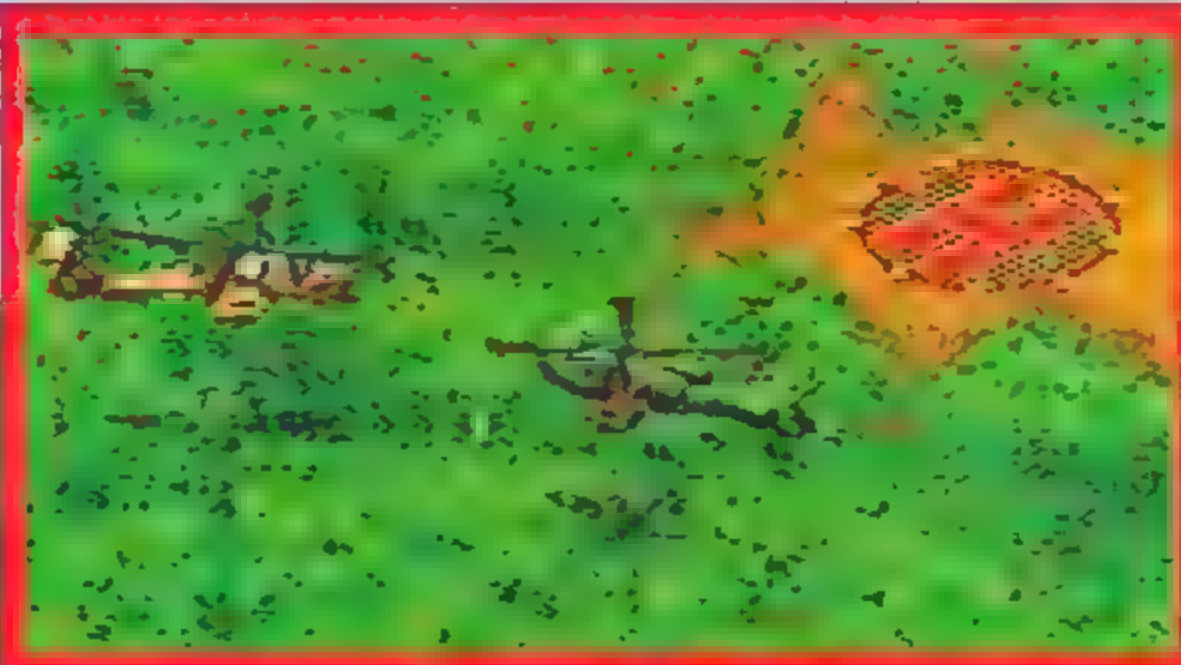
[illegible]

Missione 7

[illegible]

Missione 2

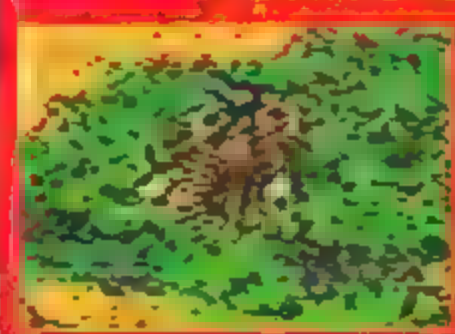
[illegible]

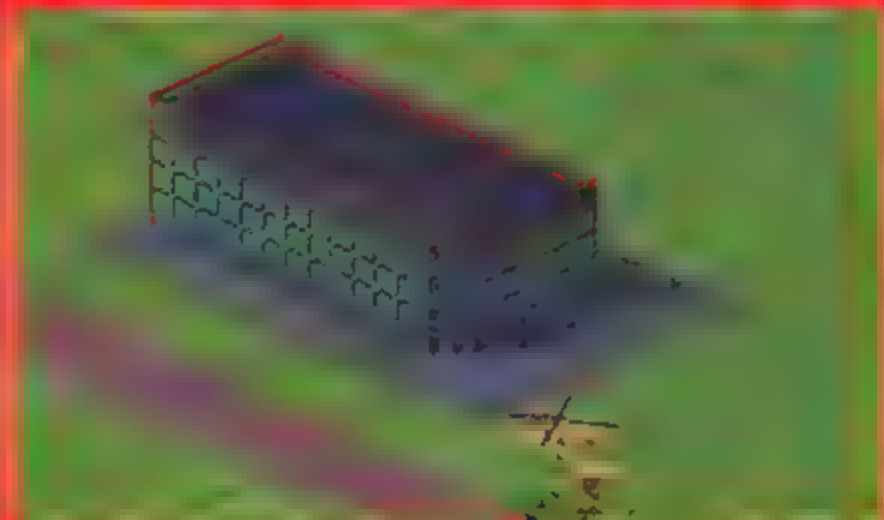
Se vi trovate in difficoltà per colpa del buio vale la pena sparare un missile per avere una breve ma preziosa visione del territorio sottostante. Gli Hellfire sono quelli che illuminano più a lungo, ma ne avete pochi, mentre gli Hydra vanno altrettanto bene se sparati in continuazione.

Missione 3

[illegible] neanche in considerazione l'idea di giocherellare con queste mezzi, fateli fuori e ritenetevi soddisfatti. Ogni Apache ha in dotazione circa tre Hellfire ed una quantità enorme di Hydra. Ricordatevi che dovete solo far saltare la piattaforma degli elicotteri, quindi potete attaccare all'improvviso, arrivando alla piattaforma e [illegible] abbiano il tempo di reagire.

Missione 5

Le capanne di tela contengono tutte le provviste di cui avrete bisogno, nonché qualche soldato armato di bazooka.

Missione 1

Urka! Senza luci! Che flash! Adesso vi tocca trovare otto torri di guardia: senza dubbio ci andrete a sbattere contro prima di sparare. In ogni caso, come vedete dalla mappa, le abbiamo individuate e segnalate tutte!

Missione 3

L'unico sistema che il Signore della Droga ha per ripulire il denaro proveniente dal traffico della droga, consiste nel costruire un traffico fittizio. Ciò avviene all'interno di questi edifici scuri. La difesa è relativamente contenuta, visto che non devono attirare troppo l'attenzione. Nel distruggere gli edifici non dovreste incontrare troppi problemi: fate in modo di distruggere tutta l'attrezzatura che si trova all'interno e salvate tutti gli scienziati.

Missione 5

Questo laboratorio è circondato da un sacco di armi e deve essere fatto saltare in aria. Usate tutta la vostra abilità girando attorno alle difese, facendo fuoco fino a distruggerle; quindi fate esplodere il laboratorio per portare alla luce cinque auto corazzate.

Gli edifici in questa zona hanno delle provviste nascoste nelle cantine.

La maggior parte dei laboratori nemici ricevono la corrente necessaria da questa centrale elettrica. Distruggete la rete elettrica e

Una vita supplementare. Si trova all'interno di un edificio; non usate troppa artiglieria però: non vorrete mica distruggerla!

Nella prima missione dovrete salvare dei civili caduti in trappola. Il Comanche, però, può trasportare fino a sette passeggeri, dovrete quindi fare un po' di viaggi, ma cercate di avere abbastanza carburante. C'è una cassa di munizioni in uno degli edifici qui vicini.

Missione 6

Appena completata la missione precedente dovrete tornare direttamente alla centrale di polizia del posto per trovare e pilotare l'ultimo veicolo d'assalto progettato dagli ingegneri dell'esercito. Si tratta naturalmente del tanto discusso XI-9 Urban Attack Cycle; può trasportare fino a 9 missili senza bisogno di ulteriori rifornimenti. Userete inoltre un'arma estremamente potente che lascia cadere mine ad alto potenziale. Dovrete usare le mine per fermare e distruggere sei veicoli corazzati, ciascuno dei quali trasporta un detonatore nucleare. È fondamentale che riusciate a fermare tutti questi veicoli senza distruggere i detonatori, poiché dovrete raccoglierli e riportarli in mani sicure.

L'ottava missione richiederà un sacco di risorse. Potete trovare parecchi rifornimenti sotto e all'interno degli edifici che circondano la base.

Missione 8

Dovrete avere i nervi ben saldi per riuscire a evitare il fuoco dei franchi tiratori mentre state per far scendere il vostro co-pilota, che, una volta a terra, applicherà dell'esplosivo plastico alla sala strategica del Signore della Droga. Per entrare nell'area desiderata dovrete distruggere le torri di guardia disposte sui muri perimetrali. Sarebbe poi saggio [illegible] [illegible] davvero devastanti. Dopo aver fatto scendere il co-pilota, continuate a muovervi per evitare i colpi delle forze nemiche che osano sfidarvi. L'area è ben difesa e dovrete darvi da fare se volete sopravvivere in questa missione senza perdere una vita. Se scoprite che state finendo carburante, munizioni o corazza, usate questa mappa per individuare in anticipo i rifornimenti. Non aspettate fino all'ultimo minuto, potreste far male i vostri conti!

Livello 5: Puloso City

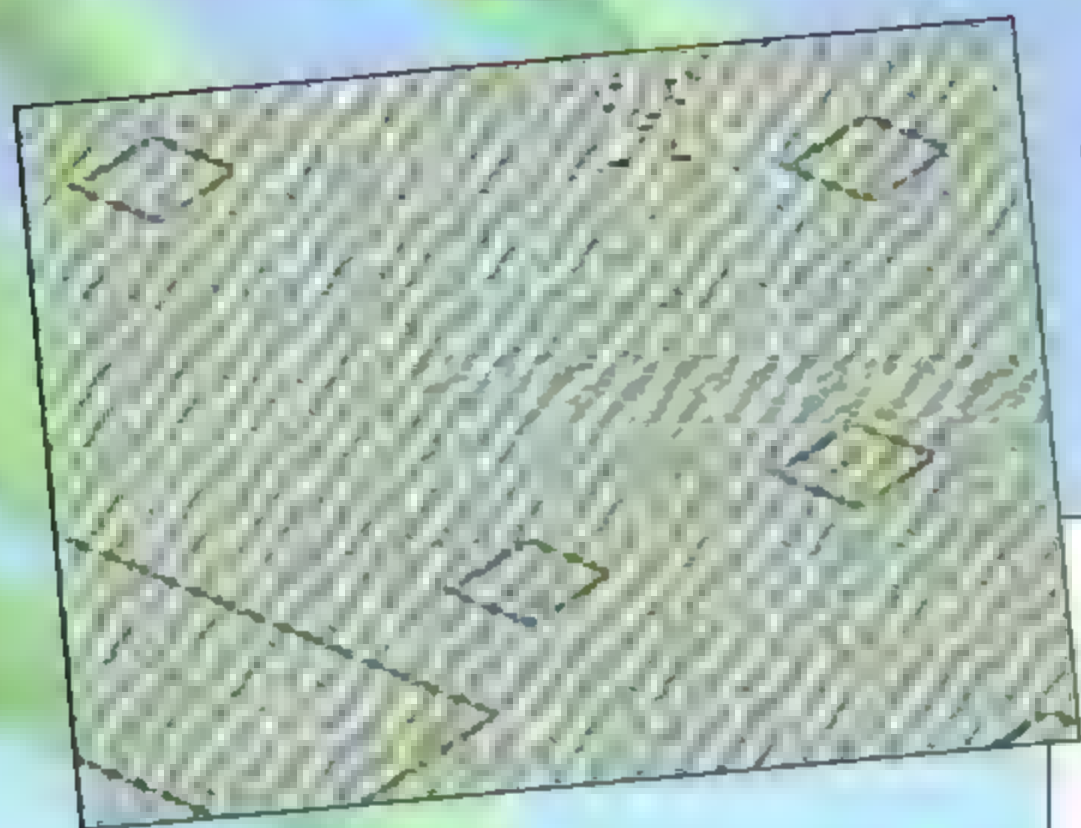
Missione 7

Per completare l'ultima missione [illegible] bisogno degli esplosivi C-4 nascosti qui. Verranno usati [illegible] del livello. Distruggete i camion corazzati che arrivano per difendere questo edificio, quindi squarciate l'edificio con tutta la forza necessaria. Una volta guadagnato l'accesso a questo pericolosissimo magazzino prendete tutto l'esplosivo che vi serve. State attenti ai soldati nascosti nell'edificio e cercate di non distruggere i rifornimenti mentre li fate diventare storia.

Missione 2

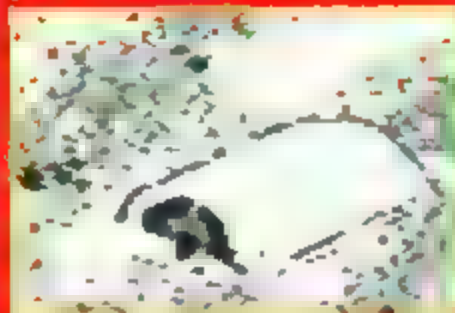
Gli impianti di lavorazione sono stati costruiti dal [illegible]. Questo trasforma il raccolto in droghe [illegible] prodotti chimici artificiali pronti per [illegible] distruzione. [illegible] distruggere [illegible] fabbrica, consentendo l'accesso [illegible] macchinari. Appena potrete puntare i macchinari, distruggeteli subito; questo [illegible] impedirà al nemico di ricostituire e proteggere le preziosissime [illegible] colpire la [illegible] basilare, in quanto rappresenta [illegible] la vostra possibilità di [illegible] del Signore della Droga.

Mission 1

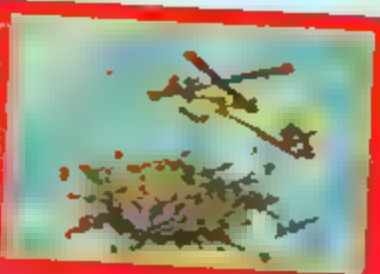
Questa è una missione supervisionata dalle Nazioni Unite. Consiste nel liberare dei civili tenuti come ostaggi in un monastero. Scoprirete con sommo piacere che la maggior parte dell'esercito locale si allena sparandovi contro. Ci sono un sacco di ribelli che vi scaricano addosso la loro rabbia. Nel frattempo, dovrete fare un buco in tre di queste prigioni improvvisate per liberare i civili.

Troverete Wild Bill in una capanna posta più o meno qui. Le altre capanne contengono prigionieri stremati, cinque dei quali devono essere salvati se volete completare la missione. Basta che ne ammazziate uno e verrete richiamati.

Missione 1

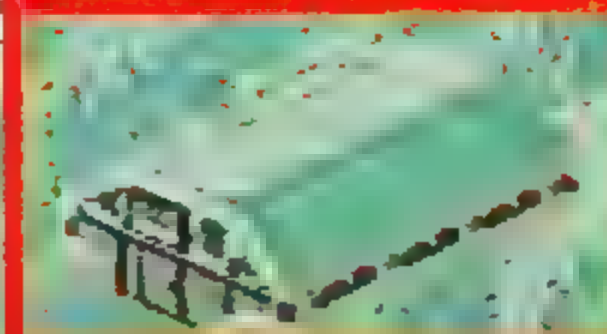
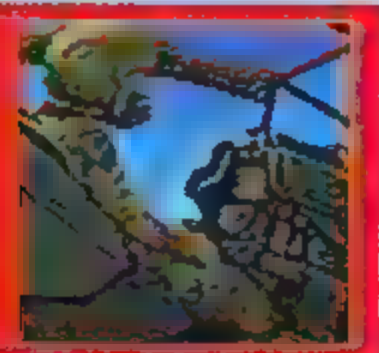
Il vecchio Wild Bill è stato abbattuto dal fuoco nemico ed è stato catturato assieme a molti altri prigionieri di guerra. [illegible] di salvare Billy [illegible] cinque prigionieri. Vi potete aspettare un'accoglienza ostile da parte delle guardie, quindi state all'occhio!

Missione 4

Se volete continuare la campagna dovrete assicurarvi l'aiuto di uno scienziato russo che è stato sequestrato. Lo troverete intrappolato qui in un rifugio, insieme a parecchi rifornimenti. Distruggete il rifugio: lo scienziato sarà quello che si sbraccia senza spararvi!

Tra gli alberi sono nascoste con discrezione diverse provviste, volandoci sopra, però, le vaste distese bianche sembrano tutte uguali. Controllate sempre la mappa se avete un urgente bisogno di andare ai rifornimenti e lasciate scoperto ogni deposito nascosto in modo che appaia sulla mappa.

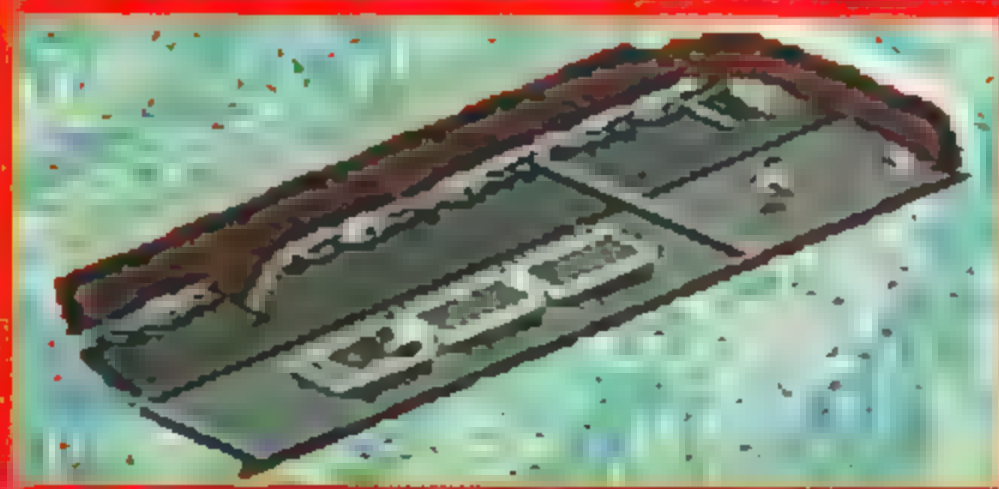
Vite extra! Prendetele qui, ne avrete quasi certamente bisogno. Non ci sarà battaglia. È nascosta sotto un edificio accanto ai piloni.

Missione 6

Il Signore della Droga ha messo su un bell'impiantino. Carlos ha acquistato questa centrale secondaria e l'ha collegata al suo complesso sotterraneo. Questa soddisfa il fabbisogno energetico oltre a far funzionare il sistema di condizionamento dell'aria. Facendo saltare la centrale renderete inservibile l'impianto sotterraneo del nemico. Il vostro incarico è di distruggere l'impianto elettrico e demolire i piloni che dipartono da esso, rendendone impossibile la riparazione. Senza dubbio incontrerete una certa resistenza da parte del corpo di vigilanza sul luogo: una sciocchezza, sono solo dei carri armati da combattimento M1. I loro tre obiettivi sono colpirvi velocemente, duramente e frequentemente. Affrontate l'area con la dovuta cautela e usate la riparazione delle corazze nell'edificio accanto alla centrale elettrica per ricaricarvi. Per evitare il confronto abbattete i piloni da molto lontano.

Missione 3

Il vostro obiettivo consiste nel distruggere i depositi di armi che i terroristi hanno accumulato. Dovrete aprire a cannonate i depositi dei missili e sbarazzarvi di tutti i missili contenuti. A terra ci sono un sacco di soldati armati da sterminare, per non parlare delle torri di guardia. Fategli vedere chi siete!

Missione 5

La quinta missione gioca il destino di sei lanciamissili mobili. Non appariranno sul sistema di mappatura dell'elicottero, ma Game Power ha un sistema di mappatura che fa impallidire quello dei Comanche. Segnalate sui campi di neve, troverete le posizioni dei lanciamissili. Sono relativamente poco protetti, e come noterete i lanciamissili non vi sparano neppure addosso: e il colmo! Comunque la vostra missione primaria consiste nel distruggere tutti i lanciarazzi mentre riguadagnate la calma necessaria. Questa missione è semplicemente un'esercitazione con i terroristi che vi offrono la possibilità di fare pratica. Fanno gli spiritosi, spazzateli via!

La postazione di atterraggio deve essere resa sicura prima di poter atterrare qui. Per far ciò dovrete distruggere l'igloo situato nelle vicinanze.

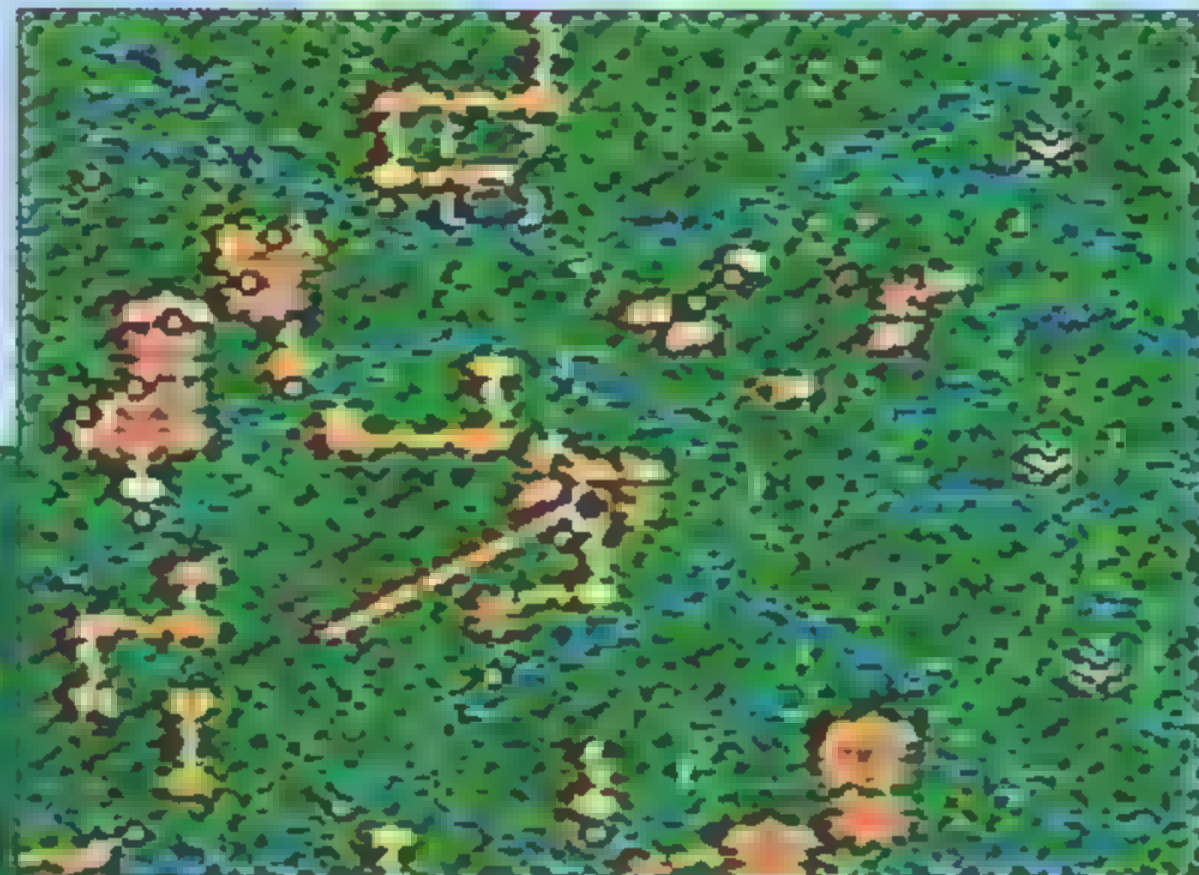
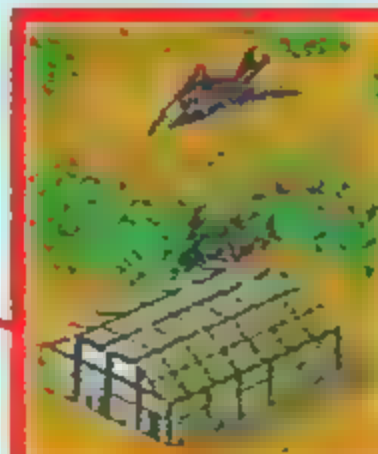
Missione 7

Questa è una fortezza sotterranea: ne dovrete scoprire e distruggere sei. Sotto quelli che sembrano dei comuni mucch di neve, ci sono un sacco di costruzioni. Tra questi molt contengono dei rifornimenti. Troverete una forte opposizione e potreste trovare difficile far fuori le guardie senza distruggere i rifornimenti. Come avrete già capito se siete arrivati fino a questo punto del gioco, il chain gun punta automaticamente il nemico più vicino solo se siete entro una certa distanza. In caso contrario potreste vedere i proiettili vaganti volare per i fatti loro proprio verso le provviste che stavate cercando. Come potete notare tutti i passaggi che scoprite conducono a qualcosa di più grosso verso il centro.

Livello 6: Fortezza di neve

Missione 8

C'è roba grossa qui: l'irreprimibile Madman sta accumulando dei missili nucleari. Dovrete portare alla luce queste bombe innescate e liberare la fortezza dalla minaccia nucleare. La maggior parte sarà contenuta in casse da camion che dovranno essere aperte DELICATAMENTE! Se si parla di raccogliere le testate nucleari non ci sono altre chance: una [illegible]

Missione 2

[illegible] depositi dei missili che li rendono capaci di individuare qualsiasi oggetto volante, come ad esempio un Comanche corazzato. Gli stessi sistemi radar sono protetti da cannoni Gatling. Questi hanno una velocità di fuoco impressionante, ma non sono estremamente potenti. Portano via solo cinque unità di corazza per ogni colpo. Servirà un solo Hydra per sbarazzarsene, così come per il radar.

Livello 7: Raid sul fiume

Missione 3

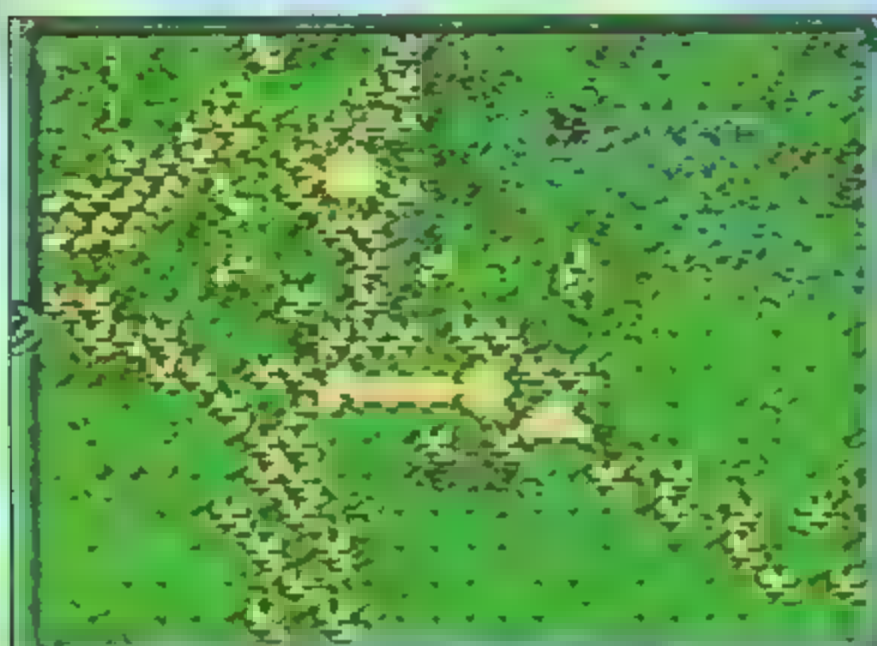
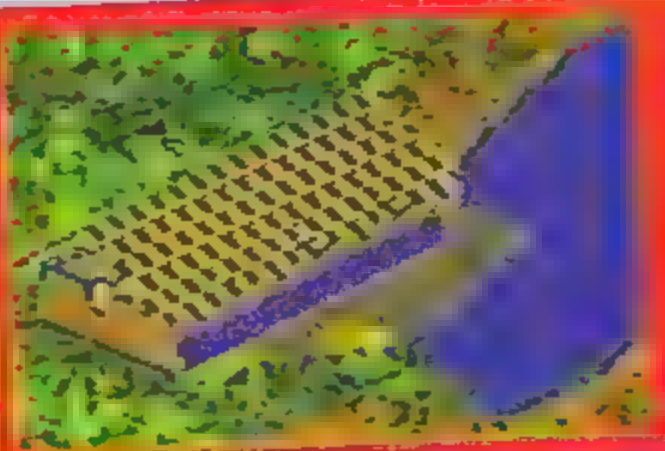
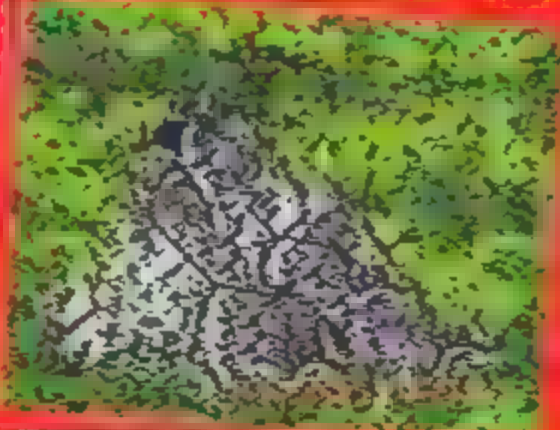
Le serre della terza missione si trovano in quest'area; sono tutte facilmente riconoscibili e dovrebbero essere abbattute velocemente. Sono molto ben difese, ma con lo Stealth dovreste riuscire a schiacciarle come mosche.

Quando mettete fuori servizio questo radar e gli altri due, fate in modo di non sprecare colpi, perché in questo livello sono disponibili pochi rifornimenti di munizioni. Lasciate perdere perlomeno tutti i templi enormi che punteggiano la giungla e i ponticelli di corda.

Missione 6

Questi monumenti piuttosto stravaganti sono stati costruiti da Madman per nascondere i loschi traffici che si svolgono all'interno. Custodiscono componenti per missili nucleari [illegible] assemblati. Sono state costruite cinque piramidi [illegible] contiene abbastanza materiale per annichilire il mondo. Per completare la missione devono essere distrutte tutte. I passaggi devono essere precisi visto che le piramidi sono poste in mezzo ad altre rovine con le quali si può collidere con estrema facilità. Per questa missione [illegible] di usare il Comanche, in quanto con lo Stealth è abbastanza facile distruggere le piramidi. Inoltre non avete problemi di armatura, carburante e munizioni. In questa missione volerete senza dubbio al limite delle vostre capacità quindi fate attenzione alle Ziggurat più alte.

Missione 5

Il Signore della Droga è riuscito ad accaparrarsi un bel po' di carburante e lo ha immagazzinato in questi depositi. Dovrete farli esplodere tutti, il che potrebbe essere un po' complicato vista la manovrabilità dello Stealth. Il metodo migliore per portare a termine questa missione consiste nell'usare lo Stealth per abbattere la difesa più pesante attorno ai depositi di carburante, passando poi al più familiare Comanche. Per far atterrare l'aereo tornate indietro alla pista e premete in giù quando arriverete alla fine: tornerete automaticamente sul Comanche. Ritornate sui depositi di carburante e fateli saltare in aria. Cercare di farcela con lo Stealth è da suicidi.

HELP
Ecco una povera e sconsolata vita extra che si dispera nella landa desolata. Caricatela a bordo in compagnia delle sue amichette!
Una quick ladder non è mai stata tanta necessaria come adesso. Per vostra fortuna ce n'è una situata sotto la piramide di rifornimenti. Prendetela se ci riuscite!
Missione 5
Missione 1
Le torri di controllo allertano tutta l'artiglieria nel bunker del vostro arrivo: una volta abbattute cesserà il segnale d'allarme e si ridurrà la capacità di attacco del nemico. Le torri hanno la loro propria difesa: i potentissimi e letali cannoni mobili. Per evitare i due cannoni e distruggere le torri d'osservazione state dall'altra parte della torre e osserverete il cannone distruggerla al vostro posto. Spostatevi velocemente di traiettoria per andare sull'altra torre.
L'elicottero di Madman cercherà di scappare dirigendosi in questo punto della mappa. Visto che dovrete catturarlo per la prossima missione, non sarebbe male volargli davanti bloccandogli ogni via di fuga.
Missione 2
in aria in qualsiasi
assolutamente distrutti
difficile farli fuori, ma non
alla leggera. Ci sono solo
che pattugliano la zona
scegliere se girargli
oppure, se siete
evitare il confronto
do il avrete distrutti. In

Missione 4

Per questi truffatori non c'è altra chance: avete licenza di uccidere [illegible] servirano molti colpi. [illegible] nessuna pietà, colpitelo [illegible] tutt'altro che ingerrima vita!

Missione 1

Dopo la fuga di Madman e del Signore della Droga al Presidente sono venuti i brividi: i due sono stati liberati dalle loro fedeli armate. Il Presidente ha pensato bene di darsela a gambe (chiamatelo stupido), e sarà vostro compito scortarlo dalla Casa Bianca a est, verso Camp David. Le vostre azioni sono limitate dal poco spazio di volo nella mappa tra la Casa Bianca e il bordo dello schermo. L'importante è non lasciare che l'elicottero presidenziale finisca tra voi e il nemico: potrebbero colpirlo sia i vostri proiettili che quelli degli altri, e diventerebbe piuttosto difficile evitare di finirgli addosso. Il sistema migliore è stare davanti all'elicottero di Billy, passando da sinistra a destra per spazzare il terreno con i missili e liberare la strada per concludere la missione con successo.

Missione 2

[illegible] dell'evasione del [illegible] non dovreste [illegible] meno che non usite le nostre mappe).

Missione 3

Il generale al comandi del Signore della Droga e il vice-comandante di Madman viaggiano per le vie della città. Il primo si trova in questo veicolo corazzato e il secondo si trova a nordest della Casa Bianca. Entrambi i veicoli sono pesantemente corazzati e dotati di missili potenti. Arrestate la loro marcia e catturate i due criminali di guerra. Girategli attorno per evitare i loro colpi.

Blocco di Celle 3

Saltate dal bordo estremo della piattaforma per raggiungere le zone che altrimenti sarebbero inaccessibili. I prigionieri vengono liberati camminandogli sopra.

Sala di Montaggio 1

Per riportare la corrente nella missione 4, superate il generatore passando di qui con l'unità di accensione.

LIVELLO 1

In ciascun livello, smanettate sul terminale più vicino per scoprire la vostra missione. Selezionando la prima missione, finirete con l'andare al Blocco di Celle 3.

Condotti dell'Aria

Ecco il secondo terminale. Usatelo quando uscite dalle stanze o completate delle missioni in questa zona, si risparmiano tempo ed energia.

I corridoi degli alieni hanno delle ringhiere segrete che vi permettono di dondolarvi per attraversarli e di sparare sulle uova per evitare l'attacco degli strizzafacce. Saltate per aggrapparvi.

Alien 1

"Stalle lontano, bastarda!" Dopo anni e anni di viaggio alla deriva nello spazio, arriverete a scoprire che gli alieni sono sempre lì, e che senza il vostro provato talento nello squassamento delle forme aliene xenomorfe, non si va avanti. Armatevi di fucile a impulsi e preparatevi a proteggere il pianeta prigione Fury 161 contro il flagello alieno. Alien è un capolavoro della grafica, pieno di azioni affascinanti e di missioni mortali. A tutt'oggi, *Alien 3* è senza dubbio uno dei migliori giochi per SNES ed è degno di entrare nella collezione di ciascuno.

SN SUPER NES ALIEN 3

HELP

LEVELLO 2

[illegible] attenti alle macchie melmose di colore verde scuro perché hanno la tendenza di gocciolare sulla testa.

Sui tubi salite abbastanza in alto per raggiungere le parti che gli altri saldatori non riuscirebbero a raggiungere. Ogni toppa gialla segnala la necessità di un intervento di riparazione.

L'azione si fa rovente nell'area delle fornaci! Queste stanze sono enormi. Ma se vi state grattando la testa non sapendo dove andare, non preoccupatevi! C'è Gheim Pauà con tutte le mappe! Dovete salvare otto anime perse prima di completare la missione, entrando nell'area dalle porte su entrambi i lati. Saltate i pozzi di lava e tenete in caldo un po' di raffiche per evitare di farvi buttare giù dagli alieni. La maggiore estensione è bilanciata dall'assistenza delle piattaforme mobili.

Questo tipo può essere raggiunto solo dalla scala sulla destra.

Lavaggio 8

Saltate verso alto di fronte al muro per raggiungere questo ben di Dio nascosto sotto sentieri già battuti.

La missione finale vi porterà qui. È necessario individuare le sei scatole di fusibili e ripararle. Questa stanza ha dei passaggi segreti attraverso i muri che vi consentono di cuccarvi dei rinforzi. Per trovare i buchi segreti saltate in alto e spingete in avanti.

Sala Montaggio 2

Arrampicatevi in fretta in cima a questa scala per trovare un altro prigioniero che vi aspetta.

[illegible] che stanno aggrappati al soffitto vi verranno incontro, staranno fermi un attimo e poi vi cadranno addosso. Nell'attimo in cui sono fermi, prendete la mira e devastateli.

Prese Aria

La parte inferiore del condotto dell'aria è protetta da altre uova: friggetele prima di buttarvi in una qualsiasi delle altre missioni di quest'area.

Il secondo livello vi getterà in un'area condotti leggermente più complicata. Usate la mappa per individuare i terminali e collegatevi per avere più informazioni sulla missione. Nel selezionare le missioni, non dimenticatevi di consultare le mappe di GP, così, giusto per sapere di che morte dovete morire! Le missioni possono essere selezionate casualmente, ma è molto meglio seguire l'ordine [illegible] per aumentarne la potenza distruttiva.

La prima missione richiede di prendere un power pack [illegible]

Deposito Armi 8

Salite sulla scala e saltate dall'estremo del bordo per raggiungere la parte più a destra, dove troverete una scatola di fusibili che va riparata.

Oltre a un sacco di munizioni, in questa stanza troverete anche un generatore.

Raggiungendo questo lato della stanza dalla porta a sinistra, dovrete saltare e riparare una scatola di fusibili.

In questa infermeria, per la missione 5, vi sono quattro scatole di fusibili da riparare. Prima di incominciare a saldare, ci sono delle uova a piano terra che vanno abbrustolite.

Infermeria 3

Blocco di celle 6

La piattaforma sul lato destro vi permetterà di arrivare a quella più in alto sulla destra.

Fate attenzione a ciò che penzola dal soffitto. Gli infidi aspetteranno che vi siate spostati in zona per prendere l'energia che si trova sotto, quindi vi piomberanno addosso dall'alto.

Superficie 2

Usate le piattaforme mobili per raggiungere la cima delle costruzioni.

Lavaggio 14

Le placche marroni sulla struttura di metallo sono fatte di acido. Saltatele per evitare una sensazione come... d'assorbimento.

Sala di Montaggio 7

Prendete il tanto ambito combustibile per il lanciafiamme verde.

Armi 11

Alien 3

Se uno strizzafacce sta per saltarvi in faccia, non cercate di spararli per terra ma diritto in avanti.

Miniera 3

Come nei livelli precedenti, salite lungo i tubi e mettetevi a saldare ovunque trovate una pezza gialla. Alieni permettendo.

Saltate indietro dalla rampa per raggiungere la piattaforma sul lato sinistro.

Nasaa! Un altro generatore in pannel Lo trovate nella parte più a destra della stanza. Scegliete la missione "Hunt High and Low" e portate qui il power pack dall'area di superficie 9.

L'ultima missione è "Amp Cramp". Venite in questa stanza e riparate semplicemente una sola scatola di derivazione all'ultimo piano, prima di passare al livello 6! Per quanto riguarda le riserve di energia, dopo un po' di tempo riappariranno in tutte le stanze, quindi quando si mette male buttatevi nella più vicina.

Infermeria 15

Prendete la scala a sinistra e strisciate sotto la struttura per prendere le belle cosine messe a vostra disposizione.

Sala delle Armi 10

Riparate la scatola di derivazione e tenete a bada gli alieni per poi prendere il bottino. Potete ritornarci dopo essere passati a far provviste nelle altre stanze.

Lavaggio 15

Affronterete i pericoli di questa stanza quando vi imbarcate nella missione speciale "Tip Toe". Prima di finire la missione ci sono dieci uova da friggere su

Attraversate di corsa la struttura e saltate sulla piattaforma mobile per raggiungere l'area più in alto sulla destra.

L'acido sgocciola da tutti i tubi, quindi fate in modo di starne alla larga e di evitare le macchie scure.

Superficie 9

Alien 6

altri, con un sacco di uova da friggere. Aggrappatevi per attraversarlo.

Se siete al livello del suolo, saltate in aria sparate in continuazione nel precedente scenario. Gli strizzafacce sono in agguato ovunque.

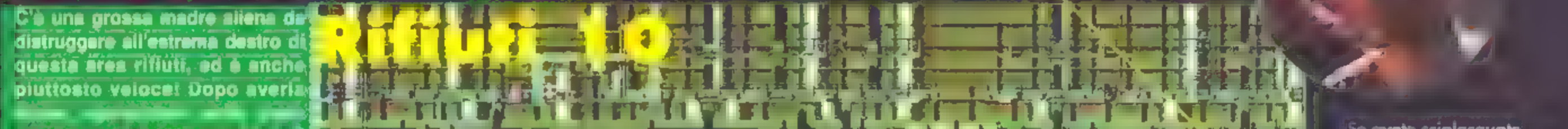
Accovacciatevi e scivolate qua sotto per prendere l'energia fuori portata.

Spingete contro i muri e saltate per trovare i passaggi segreti. Il più delle volte vi porteranno nel paese della cuccagna!

Fornace

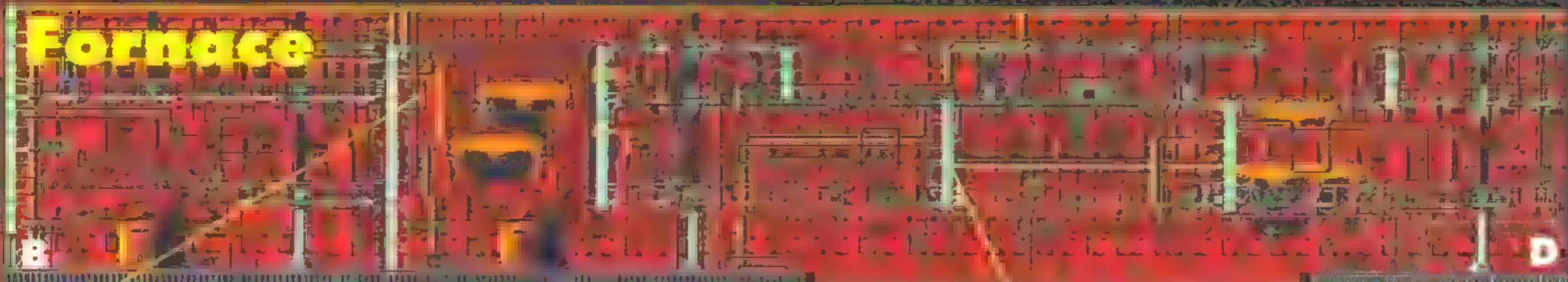
La storditona si nasconde da queste parti. Usate la piattaforma sulla sinistra per arrivare direttamente in zona e caricare raffiche di granate nella sua direzione. Lei è veloce, perciò state lontano dalla nuvola.

Rifiuti 10

C'è una grossa madre aliena da distruggere all'estrema destra di questa area rifiuti, ed è anche piuttosto veloce! Dopo averla

Se avete scialacquato tutta la roba blu, prendete qui il più debole, ma pur sempre utile, combustibile verde.

Miniera 2

... quattro prigionieri in queste stanze sono sparpagliati qua e là e brulicano di attività xenomorfa. Per attraversare gli spazi aperti, usate le diverse piattaforme mobili.

Fornace

Usate le piattaforme mobili per attraversare questa bella distanza e raggiungere le piattaforme sulla destra. Noterete che sulla sinistra ci sono alcuni oggetti da bonus.

Vi potete tuffare contro questo muro per raggiungere le munizioni sulla destra. Cercate sempre di saltare in mezzo a queste travi perché spesso c'è un passaggio.

La fornace è una delle stanze più difficili del livello 6 e farà certamente sudare Ripley (anche Charles Dance otteneva lo stesso effetto!). Lo scopo di questo livello è di prendere l'unità di accensione dall'Hangar 2 e portarla al generatore al centro di questo livello. Questo ripristinerà la corrente.

Sala delle Armi 20

A

L'unico scopo di queste stanze (una per livello) è di rifornirsi di munizioni tra una missione e l'altra. Il problema è che potreste esaurire le munizioni già stando in questa stanza!

Per prendere dei bonus in questa stanza dovrete accovacciarvi e far saltare i veloci strizzafacce con il lanciafiamme.

Il livello 6 si riconosce dal fatto che quei furbacchioni al Probe hanno piazzato il terminale proprio in fondo e dovrete fare un sacco di strada per vedere le nuove missioni e consultare le mappe. Come vi potrete immaginare, la regina degli alieni ha tirato fuori tutto il possibile per impedirvi di raggiungerla, e il posto brulica di strizzafacce!

Pro Action Replay

7E15D463
Mitragliatori Infiniti
7E15DCØA
Smart Gun Infiniti
7E124466
Energia Infinita

Telefonate alla Help Hot Line Giovedì dalle 18 alle 19 - 02/33100413!

Condotti dell'Aria

A B C E D F
G H
K M L

Calatevi in questo punto e riceverete degli utili aiuti.

"Che caldo infernale", "almeno è un caldo secco". Le uova degli alieni sono intorno al terminale, in modo che le dobbiate affrontare.

Saltate su queste piattaforme e casse per salire, poi scendete su quelle a sinistra e infine andate in alto a destra per prendere il prigioniero nascosto.

Rifiuti 15

L'obiettivo di questo livello è di trovare tre prigionieri in mezzo alla spazzatura! Due sono platealmente ovvi, ma per l'ultimo dovrete vedervela con un po' di piattaforme sospese sul fuoco. Se andate nella zona inferiore sinistra della mappa, potrete scendere su un carico di rinforzi usando una catena invisibile.

La miniera 5 è lo scenario della missione "Confusion", in cui dovrete riparare cinque scatole di fusibili rotte prima che gli alieni prendano il controllo del complesso. Per incominciare a saldare le scatole dovrete semplicemente accovacciarvi e sparare con il lanciafiamme. Se venite disturbati dovrete ricominciare da capo.

Per questa missione saldate insieme queste scatole di derivazione accovacciandovi e premendo il pulsante del lanciafiamme.

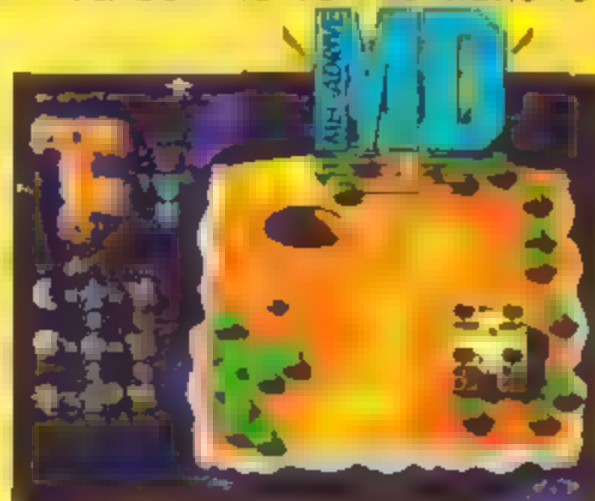
Miniera 5

RANDOM

Una sola pagina... "Ma come!" direte voi, "solo una misera pagina?"
Ebbene sì, chiediamo venia, perché sappiamo quante sono le richieste da parte vostra. D'altronde con tutte le pagine di mappe e soluzioni che vi propiniamo ogni volta non dovreste proprio lamentarvi. Promettiamo comunque, di cercare di mettere più trucchi a random *next time*, contenti? Come, NO?!?

MEGA-LO-MANIA

Prima di darvi tutte le password vorrei segnalarvene una speciale: provate a digitare JOOLS: potrete quindi ingannare il tempo trastullandovi con uno sparatutto come ai bei vecchi tempi... Okay! Ho capito, non ve ne frega niente... Va beh! Io ve l'ho detto lo stesso.

Livello 2 = GXADZXFIWME
Livello 3 = ECBDRZLIWMA
Livello 4 = CHBDVZLXXSM
Livello 5 = SYZCHWLDRTQ
Livello 6 = QESCFXEXHUI
Livello 7 = DWCCHIVECHC
Livello 8 = JSVADMMBQHY
Livello 9 = IHWAHKDUHNG
Livello 10 = KLFDZFMWMW

ALADDIN

Anche se il gioco non è dei più difficili è possibile che qualcuno non sia riuscito a finirlo. Mauro Ballabeni lo ha finito per noi e ci ha mandato le password di ogni livello. Thanks!!!

Livello 1 = G S A R
Livello 2 = J S P G

Livello 3 = G J A S
Livello 4 = S A G P
Livello Bonus = P J R P
Livello 5 = [illegible] P A J
Fine gioco = A P S R
(J = Jafar / S= Scimmia / P = Principessa / R = Re / A = Aladdin / G = Genio)

WARRIOR OF ROME

Come imperatore fate veramente pena? Eccovi un piccolo aiuto per godervi ugualmente questo splendido gioco!

Livello 2 = L3FHPOZNGW
Livello 3 = NXDS55JSWF
Livello 4 = O5TOJZSP5B

Se volete vedere la sequenza finale digitate il seguente codice GREBDQ3QNE

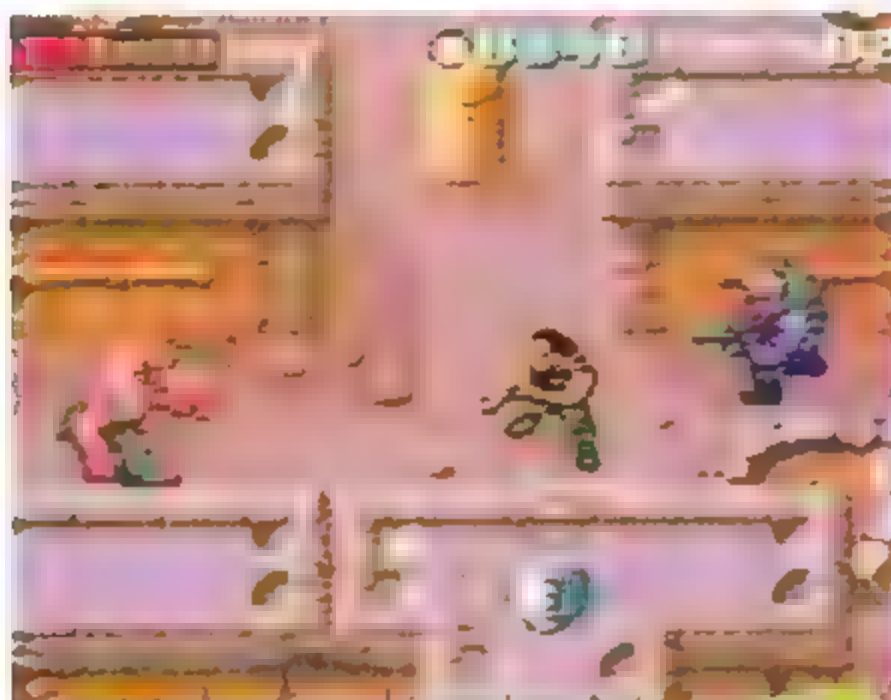
ECCO THE DOLPHIN

Per quelli che non sono riusciti a terminare questo capolavoro nella versione CD ecco l'ultima password del gioco QCFWUYHS

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Nel caso non riusciate a finire questo difficilissimo gioco, eccovi le password di tutti i livelli gentilmente mandate dal simpatico Carmine F[illegible] di Firenze. Ringraziatelo e che la forza sia con voi [illegible] davvero

Prima caverna TCCPSJ
Seconda caverna MLBLJF
Fuori dalle caverne JKWNPL
Dentro [illegible] DGBDPI
Sull'astronave RCWMF
Sull'astronave 2 JRGRTD
Dentro la base MDBNMR
All'esterno della base JRGRTD
Dentro [illegible] 1 HUFPL
Dentro [illegible] 2 GTLCNP
Nello spazio WABCHF
La foresta 1 RCBNRH
La foresta 2 TNPSPL
Nella città spaziale DLPMMD
Dentro il palazzo della città spaziale SHRBLW
Sotto il fuoco LNGPLN
Nella città notturna FSFMSR
Sull'X-Wing FCPDPC
La città tra le nuvole HPLSHJ

Incontri di questo tipi sono frequenti nel mondo ormai gettato nel caos dal solito scienziato pazzo.

Quel tipo che si avvicina non sembra avere intenzioni del tutto amichevoli... blastatelo!

Amiga, è uno sparatutto con visuale dall'alto, con una fortissima componente di esplorazione. L'avventura è composta da quattro mondi, ognuno suddiviso in quattro livelli. Ciascuno dei quattro mondi è suddiviso a sua volta in quattro livelli. L'accesso al livello successivo è consentito solo dopo aver distrutto i generatori che bloccano le serrature dei passaggi tra un livello e quello che segue. Una volta arrivati alla fine, dovrete combattere contro la Macchina stessa, e lì sì che saranno dolori! I personaggi che potete scegliere hanno caratteristiche fisiche quali forza, velocità, intelligenza e una serie di abilità speciali (vedi box) e dispongono ciascuno di un'arma diversa.

Ogni due livelli superati in ciascun mondo, potrete incrementare sia le caratteristiche fisiche che le armi o le abilità dei personaggi, spendendo un po' dei soldi che avrete trovato per strada.

La tipica vista dell'alto risulta particolarmente azzeccata in SoF.

• Paddy

Si ringrazia Joystick Fun - MI

ABILITA' SPECIALI

Ognuno dei personaggi ha a sua disposizione delle abilità che può utilizzare se dispone dei poteri speciali richiesti per attivarle. Possono anche essere trovate lungo il vostro girovagare, come normali oggetti. Eccole in dettaglio.

AIR BURST: Spara verso l'alto una raffica di colpi a 360 gradi.

BOMB: Esplode frantumandosi in otto letali schegge, può essere tirata anche verso i piani superiori o quelli inferiori.

DISTRACT MONSTER: Oggetto che attira l'attenzione dei mostri, distraendoli momentaneamente dal bersaglio principale, cioè voi!

DINAMITE: come la bomba se colpiscono un mostro, altrimenti ripuliscono l'intero schermo dopo un paio di secondi d'attesa.

FIRST AID Pronto soccorso. Restituisce un po' di energia. E si sa, quando c'è la salute...

FREEZE: Immobilizza i mostri per quattro secondi.

MAPPA: Mostra l'intero livello nel quale vi trovate.

GROUND MINES: Mine che fanno zompare i mostri che dovessero passarci sopra.

MOLOTOV: Bottiglie che, al contatto con il suolo, si frantumano generando un mortale cerchio di fuoco.

PARTY POWER: Fornisce velocità massima e massima potenza dell'arma per cinque secondi.

REPEL MONSTER: Fa fuggire i mostri lontano, come se aveste loro mostrato la foto di Sgarbi nudo.

SHIELD: Invulnerabilità temporanea.

SHOT BURST: Come l'Air Burst, ma non è sparato verso l'alto.

COMMENTO

Soldiers of Fortune è molto bello: la grafica è nitida e ben disegnata, i fondali, e quasi tutti gli sprite, sono fantasiosi e si muovono in maniera convincente, anche se qualche frame di animazione in più non avrebbe di certo guastato. Anche il sonoro è più che buono, con un'ottima colonna sonora e una grande quantità di parlato campionato. La difficoltà è ben bilanciata, e la mancanza di un opzione continua e la presenza di password rendono la sfida lunga e appassionante. Le uniche pecche riguardano alcuni sporadici rallentamenti, che comunque non disturbano l'azione più di tanto, e il concept di gioco, forse un po' datato e semplicistico. Comunque, se vi piace il genere, compratelo pure: non ve ne pentirete.

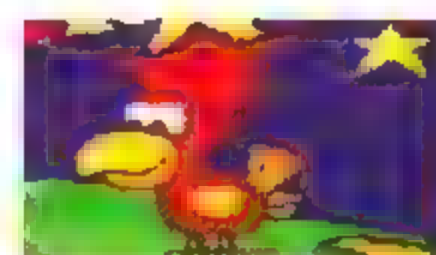
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Soldiers of Fortune**
Casa	**Spectrum Holobyte**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

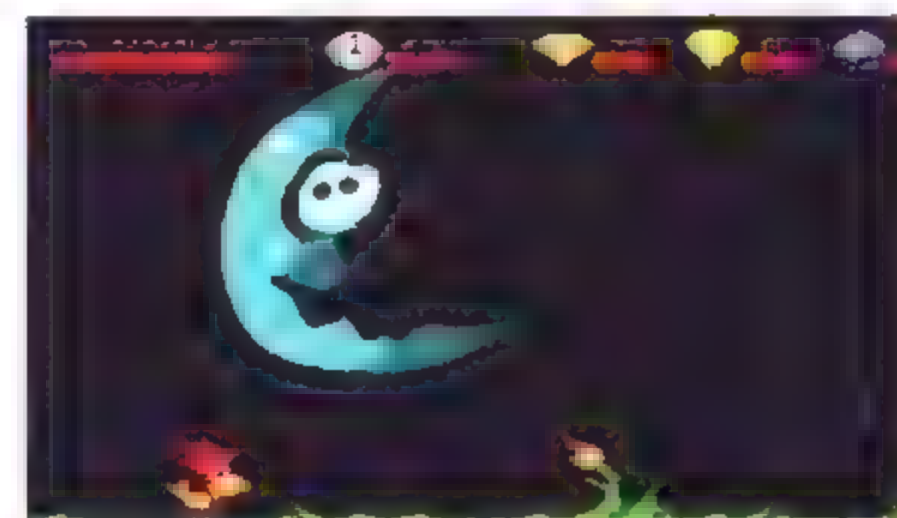
AZIONE

SOTTO CONTROLLO

ALFRED CHICKEN

Che ne direste di un bel pollastro arrosto, magari con la salsina speciale di zia Marisa? Vi alletta la cosa? Non avevo dubbi: se volete la ricetta da passare alla vostra mammina scrivete a "La famigerata cucina di zia Marisa". L'indirizzo è lo stesso della redazione, ma se volete vi dò il mio: dunque, io abito in via... oops, mi dispiace, ma non posso!

In alto a sinistra, **però, che carina! Non vi fate ingannare dall'aspetto innocente della chiocciolina, perché in verità si tratta di una pericolosissima sputabombe.**
Qui sopra, **il nostro povero pollo si è perso nel dedalo di cuniculi del castello. Seguite la piattaforma mobile e non avrete problemi.**
A sinistra, **versione CD32. Come potete vedere gli sfondi sono piuttosto disadorni. Anche le piattaforme mobili sono molto più scarne di quelle della versione SNES.**

A Peklesville, ridente cittadina abitata solo da polli, sta succedendo qualcosa di strano: in soli due giorni è sparita una quantità di uova sufficiente a sfamare un esercito! Poffarbacco!! Qui bisogna ricorrere a rimedi drastici: sarà necessario chiamare Alfred, il famoso super-pollo-detective che in passato era già riuscito a risolvere casi di questo genere. Il nostro amico dovrà cercare di portare in salvo queste povere uova sottratte alle loro felici famigliole sottoponendosi a numerose prove di astuzia e abilità.
Sarete voi a condurlo fino al raggiungimento del suo obiettivo svolazzando allegramente nei paesaggi più svariati, ricchi di pericoli e stracolmi di terribili nemici che aspettano solo di strappare le piume al povero Alfred e mandarlo direttamente nel forno. Per avere la meglio su questi cattivacci avrete a disposizione l'arma più efficace che il nostro eroe possieda, ovvero il temibile becco appuntito. Se dovrete far fuori qualche nemico, infatti, vi basterà spiccare un piccolo salto in modo da riatterrare con il becco in testa al malcapitato; con questo sistema riuscirete a sterminare tutti gli avversari in men che non si dica.
Fate attenzione, però, perché alcuni rivali dell'amico pennuto sono parecchio veloci (come, ad esempio, i topini rossi) senza parlare di quelli che possono attaccare e difendersi (come le lumache-cannone che si rifugiano dentro il loro guscio quando sentono puzza di pericolo!). Se dovrete fracassare qualcosa, niente paura: anche in quel caso il becco tuttofare del simpatico pollastro risolverà la situazione. Durante il gioco

Ma guarda che bello il "semaforo cui buchi"! Le molle a destra servono per catapultarci in alto.

Aah, che romantico questo paesaggio notturno! La luna,le stelle (con un po' di fantasia), il pollo amato...

MACCHECCARINI!

Il mondo di Alfred è popolato da ogni sorta di creature e oggetti carinissimi. La vostra Red Fury non vi lascia mai soli, e lo dimostra con questa veloce guida ai principali nemici e oggetti che potrete incontrare lungo il vostro cammino.

TOPI MECCANICI
Questi simpaticissimi topini meccanici sono i primi nemici che affronterete. Non sono eccessivamente pericolosi, in compenso sono dolcissimi!

MEGA MINA
Ruota intorno a un punto fisso dello schermo, e se Alfred la tocca... boom! Studiatene il percorso e muovetevi al momento giusto.

PALLONCINI
Per superare un livello dovrete liberarli tutti. L'ultimo vi porterà in un bonus stage in cui potrete vincere una delle tante vita-extra che potete trovare nel gioco.

PORTE
Sono più importanti di quanto possiate credere: collegano le varie sezioni dei livelli e ce ne sono alcune nascoste, o apparentemente irraggiungibili, che conducono a stanze segrete piene di bonus.

BONUS
Ce ne sono di vario tipo, dal gelato alla lampadina. Se ne raccogliete cento riceverete una vita-extra.

GHIACCIO
Questi blocchi speciali possono essere frantumati con il becco, in modo da liberare passaggi altrimenti chiusi.

ANNAFFIATOIO
Un'altro modo per rifilarvi una vita-extra. In ogni mondo ce n'è uno per ogni livello. Sono ben nascosti, quindi cercateli con attenzione.

REGALO
Rende il nostro pollo invulnerabile per un breve periodo di tempo.

MINO LA BALENA
Ovviamente lo troverete nei livelli acquatici. Spara delle pericolose bombe dall'aggeggio che porta sulle spalle.

BYRON LA CHIOCCIOLA
Può sembrare una povera creaturina indifesa, ma provate ad avvicinarvi e vedrete! Alcune possono addirittura sparare!

DIAMANTI
Se volete punti a volontà vi conviene raccoglierne il più possibile. Cercate tutti e sessanta i diamanti di un livello: riceverete una vita-extra.

PULSANTI
Quando vi trovate in un vicolo cieco non disperate, nelle vicinanze è sicuramente nascosto un pulsante che vi permette di aprire un passaggio segreto.

MOLLE
Se ci saltate sopra potrete volare lassù dove nessun pollo è mai giunto prima. Ce ne sono alcune nascoste bene che vi condurranno in angoli del livello veramente segreti...

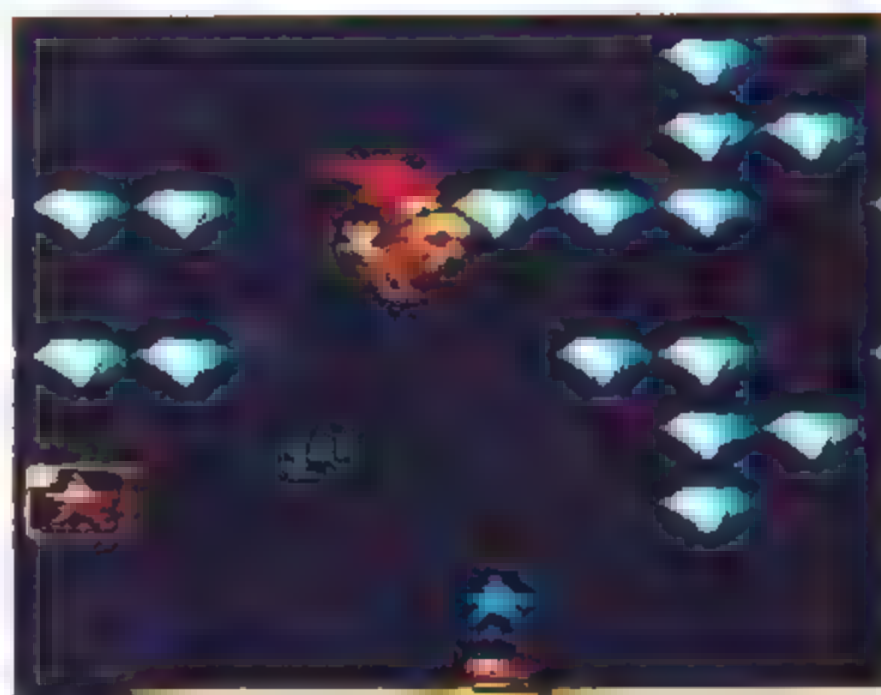
BARATTOLO DI MARMELLATA
Se trovate e raccogliete questo utilissimo oggetto potrete sparare bombe sui mostri anziché trapanarli con il becco.

GROVIGLIO DI VERMI
Questo orrendo barattolo fornisce ad Alfred un utilissimo scudo contro i nemici: un viscido verme che gli ruota attorno. Bleah!

TELEFONO
Se rispondete al telefono nella stanza segreta di Mr. Pekles riceverete una montagna di bonus e il barattolo di marmellata.

BLOCCHI MORTALI
Fate molta attenzione a questi blocchi: spariranno non appena ci salterete sopra, facendovi precipitare nel vuoto.

dovrete raggiungere i checkpoint (un'incudine legata a un palloncino) che vi permetteranno di salvare la vostra posizione nel livello, nel malaugurato (ma frequente) caso in cui doveste lasciarci le penne (giochi di parole, NdR).
Inoltre, lungo il vostro viaggio, troverete una serie di pulsanti che azioneranno dei percorsi alternativi (ma a volte mica tanto alternativi!) che vi permetteranno di raggiungere anche i bonus posti più in alto o le porte del livello posizionate su altezze da capogiro! Allora, una bella rincorsa e... in volo alla ricerca delle uova perdute!

• *Red Fury*

Beccando il pulsante potrete fare apparire una piattaforma nascosta (mica tanto, però).

COMMENTO

SNES
Anche se la grafica è ben realizzata, colorata e nitida, gli schemi di gioco mi sono sembrati un po' monotoni, decisamente con poche innovazioni rispetto a quello che ci si poteva aspettare. In ogni caso *Alfred Chicken* rimane un gioco discreto che vanta anche un sonoro accettabile senza troppe pretese.

CD32
Il livello di parallasse aggiunge profondità, mentre l'audio è migliore della versione SNES, però il giudizio globale non cambia: rimane un giochillo che non entusiasmerà nessuno, ma i meno esigenti potranno divertirsi comunque. Inoltre graficamente parlando la versione è nettamente inferiore a quella per SNES.

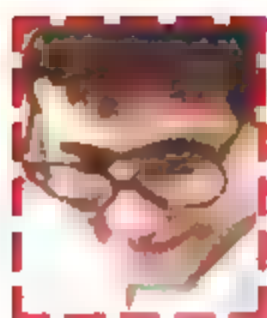
SCHEDA TECNICA

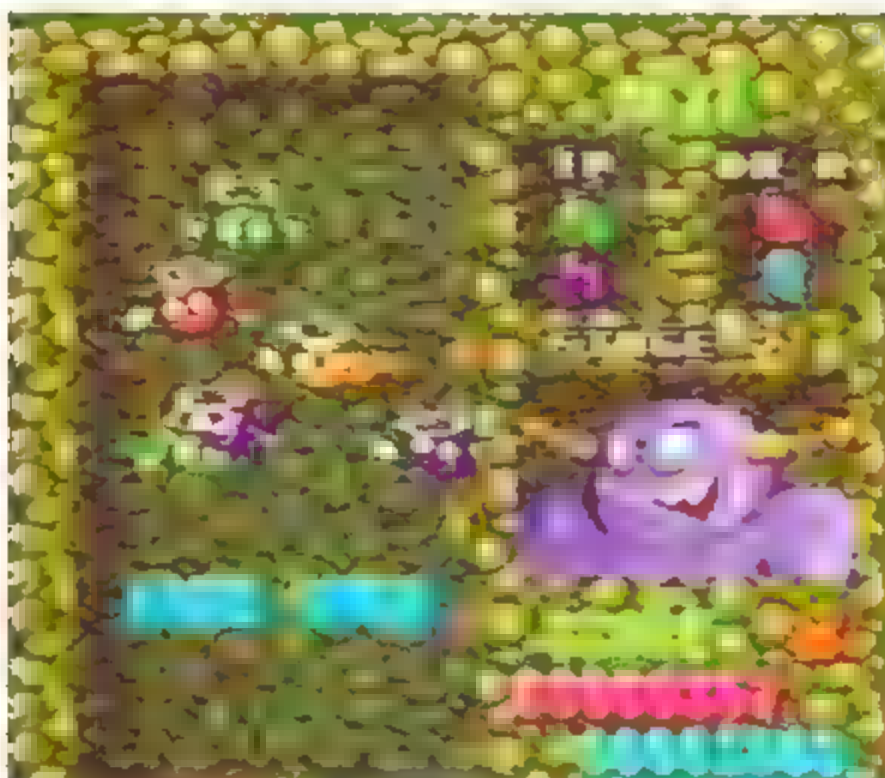
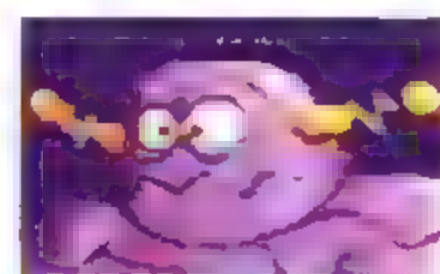
Titolo	**Alfred Chicken**
Casa	**Mindscape**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

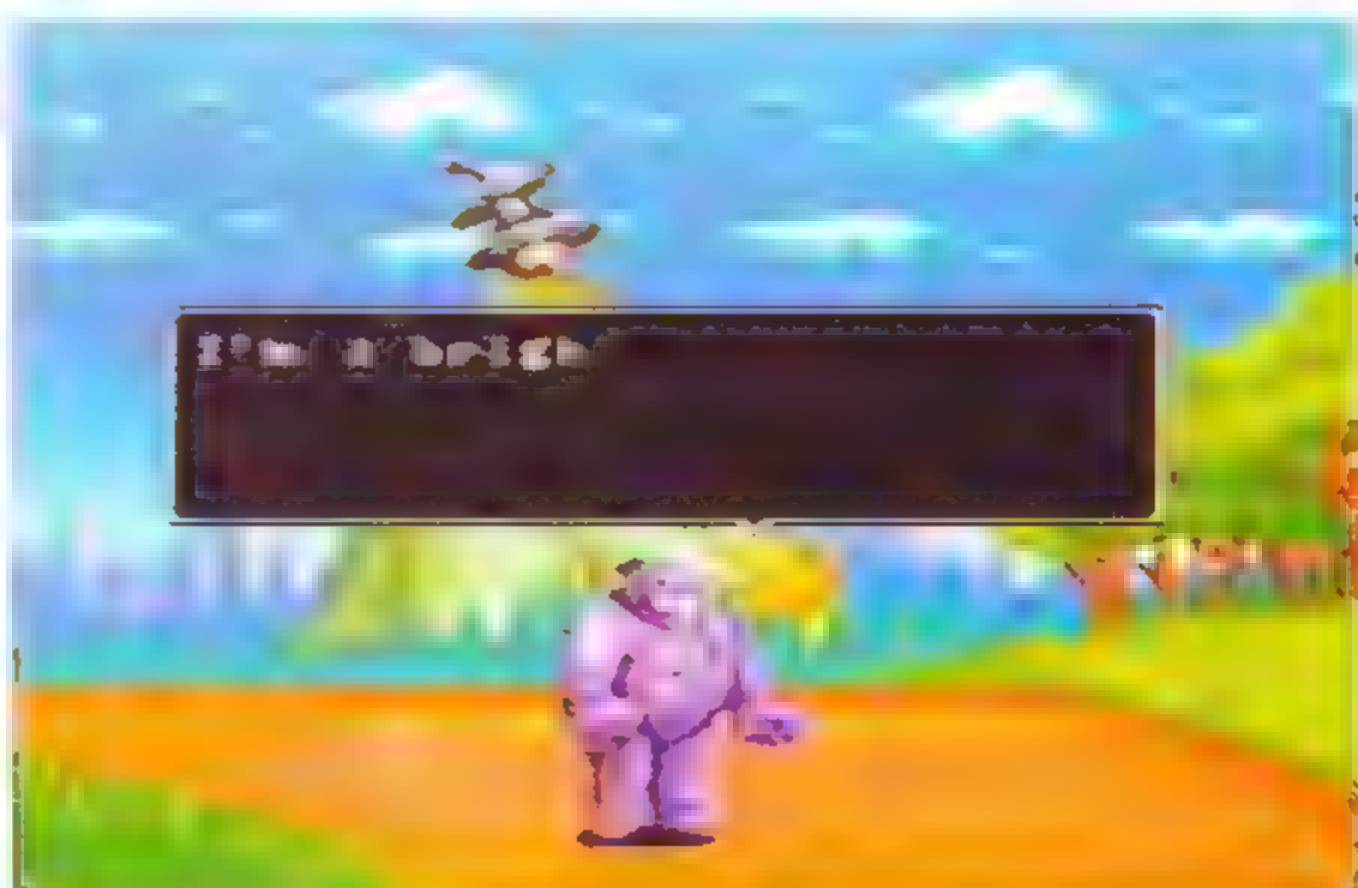
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Il Dr. Robotnik in persona: forse un filino sovrappeso ma certamente un bell'uomo.

Certamente ai programmatori della grande "S" la fantasia non manca. Dopo aver messo in pericolo l'incolumità dell'intero genere umano con un gigantesco flipper, un'altra grande minaccia incombe ora sul destino della nostra galassia: una stirpe di fagioli mutanti del pianeta Beanville si prepara ad invadere la nostra amata Terra...

Esiste, sconosciuto ai più, in un remoto angolo del nostro universo, un piccolo sistema stellare, tanto minuscolo quanto straordinario. Una fortunata e altamente improbabile combinazione di fattori ambientali (quali particolari valori di temperatura, umidità e gravità nonché la presenza di certi elementi indispensabili alla vita: Carbonio, Idrogeno, Ossigeno e Azoto) ha concesso a uno dei pianeti che orbitano attorno alla piccola stella centrale di fare da teatro alla realizzazione del più grande e meraviglioso miracolo che la Natura possa compiere: la nascita della Vita. Ovviamente, il cammino che l'evoluzione genetica ha compiuto nel corso dei millenni ha seguito uno sviluppo radicalmente diverso da ciò che è avvenuto sulla Terra, a differenza di quest'ultima, infatti, è stato il regno vegetale ad avere il sopravvento e a divenire depositario dell'Intelligenza. In particolare, una pacifica razza di legumi è riuscita a diventare la specie predominante e a sottomettere in maniera incruenta tutti gli altri ortaggi: ci riferiamo ai fagioli(!). Ma dal lontano pianeta Mobius un occhio maligno osserva con interesse le vicende di Beanville... *Dr. Robotnik Mean Bean Machine* è il primo gioco in cui il nemico per eccellenza del porcospino blu compare come protagonista e non come "spalla" del roditore supersonico. Sonic infatti non appare

Il nostro avversario sogghigna soddisfatto ma... ride bene chi ride ultimo!

L'aspetto dei nostri avversari non intimidirebbe neppure una cozza, ma alle volte l'apparenza inganna.

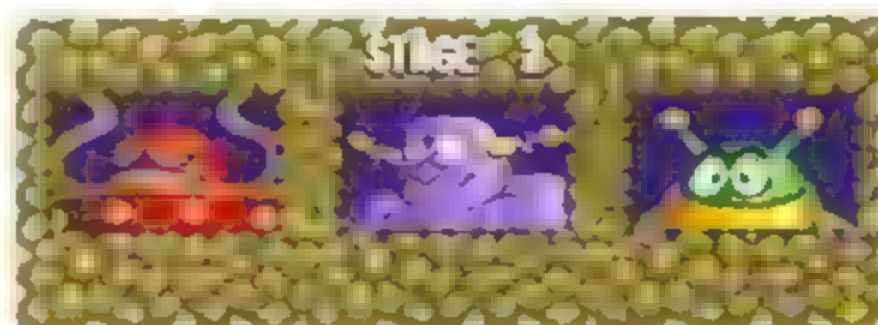
Una partita in corso: lo sguardo perplesso del nostro fetentone lascia ben sperare.

Una breve presentazione e poi via. Certo il nostro nemico è uno di poche parole.

Il menu principale di gioco: poche opzioni ma buone. Lo "Scenario mode" vi farà passare qualche notte in bianco.

Il tutorial consente di apprendere rapidamente il metodo di controllo senza fare uso di noiosi manuali.

mai, neanche come "comparsa", e obbliga i giocatori a cavarsela da soli, e per giunta armati unicamente dei propri emisferi celebrali. Il gioco è infatti un puzzle-game di tipo tradizionale in cui è richiesta al giocatore soprattutto una gran capacità decisionale e strategica. In pratica si tratta di un clone abbastanza spudorato di un titolo Nintendo: *Dr. Mario*. Delle coppie di fagioli colorati cadono dal cielo in un grande recipiente (dall'inquietante forma di pentola a pressione) tendendo a riempirlo e a traboccare da esso. Fortunatamente, ogni qualvolta quattro fagioli dello stesso colore vengono a contatto, si smaterializzano istantaneamente, liberando il contenitore e lasciando posto ad altri legumi. Il tutto è poi complicato dalla presenza di alcuni misteriosi fagioli neri (forse fave?...) che non si combinano mai con nessuno e svaniscono solo a contatto di una quaterna di fagioli colorati. Estremamente consigliato ai giocatori vegetariani e a chi soffre di intestino pigro...

• **Vordak**

Si ringrazia Newel - Mi

CAPITA PROPRIO A FAGIUOLO...

Prima della scoperta dell'America, in Europa si conoscevano soltanto i piccoli fagioli bianchi con macchia scura dell'"dell'occhio". Furono i conquistadores spagnoli a importare dei nuovi tipi di legumi in Europa, dove si diffusero ben presto entrando a far parte delle cucine di quasi tutti i Paesi. Da non dimenticare la grande importanza avuta dai fagioli nella cucina americana dei pionieri: per la facilità di conservarli, i legumi erano una delle provviste base delle famiglie in viaggio nei "covered wagons" e continuavano a esserlo nelle fattorie del West.

Per sapore e potere legante, i fagioli sono elemento fondamentale di molti piatti unici di carattere popolare, rilanciati dalla moda gastronomica attuale: come i romaneschi fagioli con le cotiche, il cassoulet francese, il cocido spagnolo, la "tofeja" canavesana, la feijoada brasiliana e altri. La scelta delle diverse qualità è dettata più dalle tradizioni locali che da ragioni gastronomiche: così in Toscana si preferiscono i fagioli piccoli e bianchi per la preparazione dei tradizionali "fagioli all'uccelletto", in Lombardia e Emilia i rossi borlotti (ideali per cucinare il celebre "Pisarei e fasö" alla piacentina), nel Veneto gli screziati di Lamon (per la famosa "pasta e fagioli") ecc. Lo stesso avviene oltre frontiera: New Orleans esalta i fagioli rossi, la cucina cinese quelli neri. Per tutti una regola immutabile: i fagioli devono essere teneri, di buccia sottile che cuocia bene. Nei limiti del possibile è bene mangiarli appena cotti, specie quando si servono da soli; la pasta e fagioli e i minestroni possono essere invece riscaldati e serviti tiepidi o d'estate freddi. Ingrediente principe della dieta popolare e di quella mediterranea, il fagiolo è un alimento di elevato valore calorico e ricco di proteine del più alto valore fra quelle vegetali. Trovano quindi indicazione, oltre che nelle diete ipercaloriche, negli stati [illegible] di proteine. Hanno un alto contenuto di potassio e quindi sono indicati nei casi che si accompagnano a carenze di questo minerale, come nell'aumento della diuresi per uso di diuretici. Sono indicati inoltre per il contenuto in ferro nelle anemie. La loro somministrazione va invece controllata nei diabetici per l'elevato contenuto in amido e negli stati di iperpotassiemia, come il morbo di Addison.

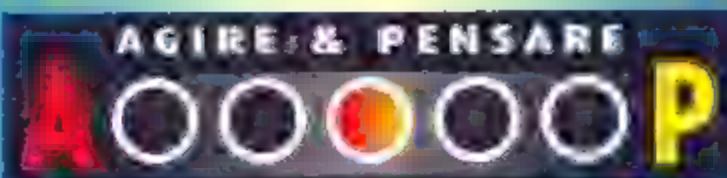
Pasta e fagioli alla veneta.

Fagioli all'uccelletto (specialità toscana).

COMMENTO

Da *Tetris* in poi, la mania dei puzzle game impazza: in questo, forse, la Sega in generale e il Mega Drive in particolare hanno sempre reagito con una certa freddezza (fatta forse eccezione per il bellissimo *Columns*). Il catalogo Nintendo in questo si rivela molto più vario e ricco. Resisi probabilmente conto di questa lacuna, i programmatori Sega hanno pensato di correre ai ripari sfornando un gioco che, a parte l'assoluta mancanza di originalità, si candida tra i migliori titoli del genere in fatto di giocabilità, grafica e cura dei dettagli. *Dr. Robotnik Mean Bean Machine* è in pratica una versione [illegible], riveduta e corretta del buon vecchio *Dr. Mario*.

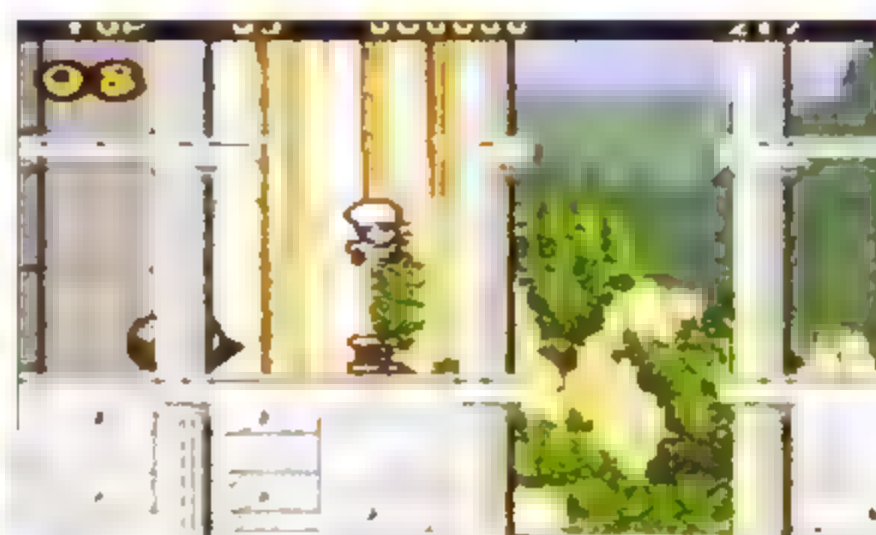
OUT to LUNCH

Non tutti gli ingredienti sono disposti a finire in padella senza reagire, non riesco proprio a dare loro torto...

Golosastri di tutto il mondo unitevi!!! È arrivato anche per SNES il gioco più ghiotto degli ultimi tempi... una cartuccia che ha fatto saltare di gioia quelle "buone forchette" di Neon e Dupont.

Se non siete cuochi provetti lo diventerete senz'altro cimentandovi in questa avventura "culinaria" (vi risparmio la battuta sulla compagnia aerea di persone alternative... NdR) che allargherà la vostra cultura in materia e soprattutto il vostro stomaco! In *Out to lunch* vestirete i panni di Pierre, un apprendista chef che dovrà tentare di imparare tutto quanto gli sarà possibile riguardo alla cucina tipica dei numerosi paesi che gli capiterà di visitare.

È infatti indispensabile conoscere tutte le ricette più appetitose e succulente di ogni nazione in modo da poter eccellere in ogni portata!

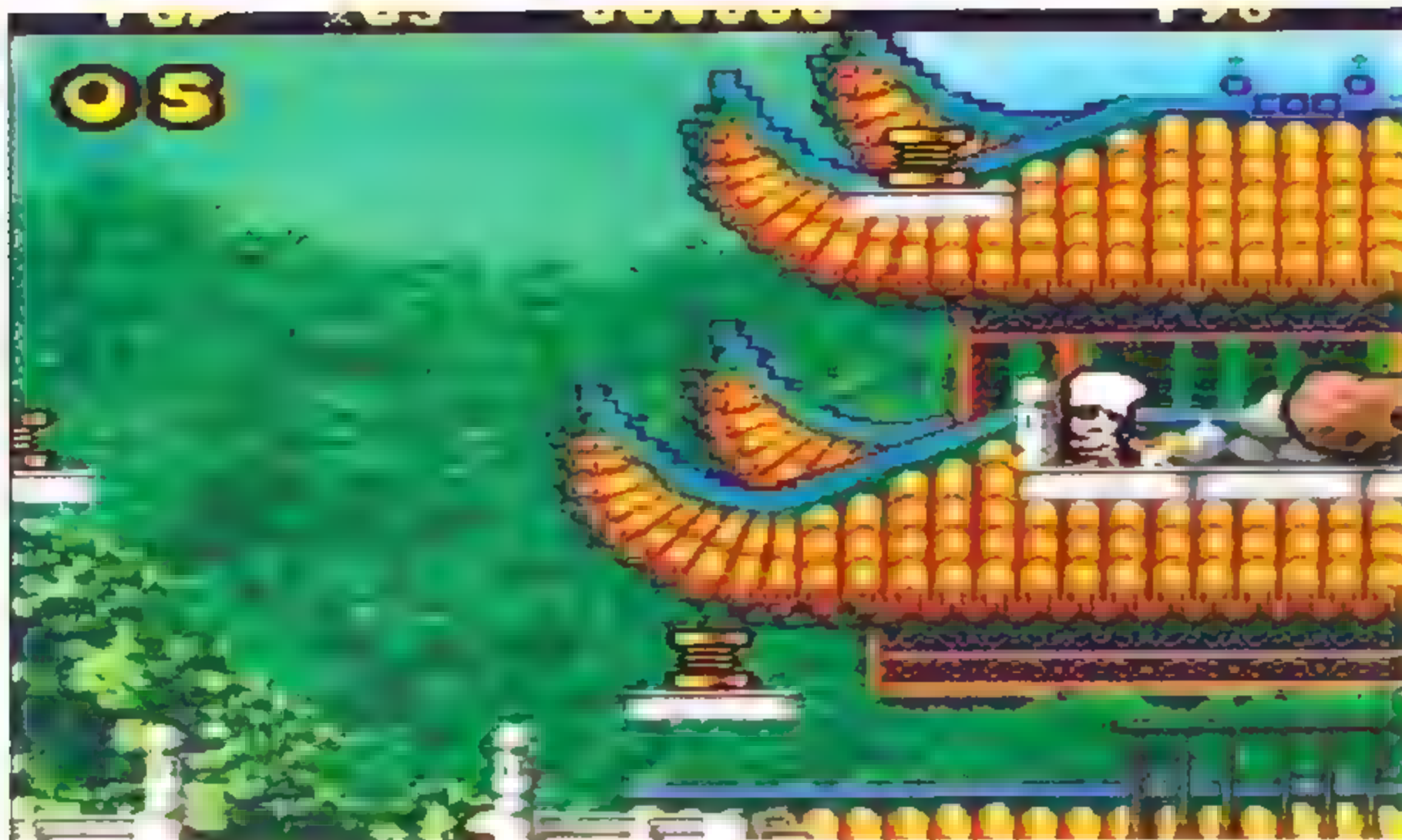
Per riuscire nel vostro intento dovrete cercare di recuperare una grande quantità di alimenti che hanno pensato bene di darsi alla fuga scappando dalla vostra fornitissima cucina per evitare in ogni modo la cottura...

Svizzera: vai di formaggio e cioccolato, potreste incontrare qualche orologio ma dicono che sono indigesti.

La Grecia non è certo uno dei paesi più famosi per la cucina, però è sicuro che non mancherà l'olio d'oliva.

Le simpatiche vettovaglie infatti scorrazzano allegre nei posti più impensati, a partire dalle fredde montagne svizzere fino ad arrivare alla rovente sierra messicana, e sarete proprio voi a dovervi sbrigare se vorrete essere di ritorno per cena!

Per riacchiappare i fuggiaschi dovrete servirvi di una preziosa rete che troverete in ogni livello del gioco, con la quale potrete imprigionare un veloce pomodorino dopo

Un paesaggio ameno per una ricerca ancor più amena. Se vi sembra divertente correre in lungo e in largo per lo schermo inseguendo il cibo non perdetevi *Out to Lunch*.

La vita del cuoco non è tutta pentole e fornelli. Dovendo inseguire le pietanze si corrono dei rischi, se poi ci si mette anche un invidioso cuoco nero...

In Cina troverete sicuramente gli ingredienti per cucinare gli involtini primavera che fanno al ristorante Won Ton.

averlo tramortito con una qualsiasi arma che potete trovare nel livello; ecco perché vi converrà sempre raccogliere qualsiasi utensile vi troviate di fronte: non avete idea di come possa essere utile un semplice cucchiaio di legno in certi casi! Per ogni diverso livello vi verrà segnalato il numero minimo di cibarie da catturare e deporre nell'apposita "gabbia-racchiudi-bontà". Attenti a non sgarrare sul tempo, però, perché potreste ritrovarvi a dover ricominciare da capo l'intero livello. Vi converrà tenere gli occhi bene aperti perché c'è anche chi è invidioso delle vostre doti culinarie: un piccolo ma terribile "cuochino nero" aspetta nell'ombra per combinarvi parecchi guai, ovvero liberare tutti gli alimenti che sarete riusciti a imprigionare nella "vaschetta salva fragranza".

La cosa migliore da fare sarà quindi sopprimerlo alla prima occasione (anche se purtroppo vi accorgerete che non sarà tanto facile eliminarlo definitivamente). Nel passaggio tra una nazione e l'altra potrete guadagnare un po' di punti con il livello bonus della slot machine e vi converrà anche segnarvi la sequenza in cui appaiono i tre frutti perché potrà sicuramente tornarvi utile!!!

Come? Giocate e vedrete...

• *Red Fury*

COMMENTO

Questa versione per SNES di *Out to lunch* è davvero carina. Oltre a una grafica ben realizzata con sprite chiari e colorati, fondali sempre nuovi e divertenti, la dinamica di gioco si avvale di un metodo non innovativo ma comunque efficace come il "pesta e acchiappa" che vi consente di divertirvi un mondo ogni volta che riuscite nel vostro intento.

Credo, però, che questo tipo di giochi siano più adatti alle console portatili che a quelle da casa (anche se è indubbio che i patiti di questo genere faranno comunque a gara per acchiapparselo ingiustamente.)

COLAZIONE DA TIFFANY

Sono ben sei le nazioni che visiterete durante questa avventura... e mi raccomando: non dimenticate di portarmi un souvenir!!! Hey, ma non vedo la patria degli spaghetti, né quella degli hamburger!

SVIZZERA

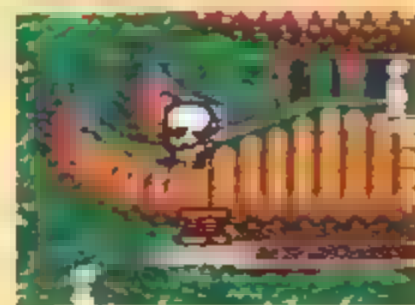
Nell'ammirare lo splendido paesaggio alpino potrebbe capitarvi di scorgere in lontananza una dolce bambinetta dalle guanciotte paffute... no, non sono io da piccola: è Heidi!!

MESSICO

Ariba, ariba... àndale, àndale... Dopo un bel piattone di "chili", una siesta riposante è proprio quel che ci vuole!

GRECIA

Non toccate nulla nei pressi del Partenone o potreste rischiare di ritrovarvi sotto una tremenda frana fantozziana con tanto di colonne e capitelli che vi arrivano sulla capoccina!

CINA

Ammirerete le splendide costruzioni tipiche di questo paese: le pagode... occhio a non rimanere imbambolati... non sarebbe proprio il caso!!

LE INDIE OCCIDENTALI

Se vi piacciono i fritti misti questo è proprio il posto che fa per voi: il sole cocente renderà la spiaggia una splendida padella anti-aderente sulla quale potrete rosolarvi con tranquillità!

FRANCIA

Avrete la sfacciatissima fortuna di non incontrare Dupont: ce lo siamo già beccati noi qui in Italia... chissà, potrebbe sempre decidere di tornare al paese natìo per un breve saluto agli amici!!

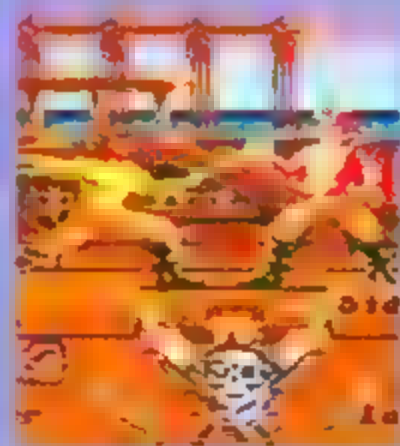
"Quindici uomini, quindici uomini, sulla cassa del morto..." E pensare che il mio sogno era diventare cantante rock, e ora mi ritrovo a cantare simili sconcezze con la gola piena di rum.

La mia storia è di quelle che i nonni raccontano ai loro nipotini intorno al fuoco quando l'inverno fa sentire il suo gelido abbraccio. Figlio di tante N quante se ne possono contare sugli alluci di un millepiedi, decisi di lasciare il tugurio in cui vivevo con i miei quindici fratelli per cercare fortuna tra i flutti, sinistri ma pur sempre invitanti dei sette mari.

Logicamente i soldi, all'inizio, scarseggiavano, ma con i risparmi della mamma (non era molto d'accordo con l'investimento da me proposto, ma un paio di mazzate l'avevano messa dell'umore giusto) riuscii ad acquistare una bagnarola e a circondarmi di una ventina di tagliagole, pronti a tutto pur di arraffare, violentare e gozzovigliare sotto il mio comando.

Anche se il mio spirito combattivo mi portava ad attaccare immediatamente le navi che ci veleggiavano a fianco, portare zucchero e carne secca da un porto all'altro dei caraibi non era un'attività completamente sconsigliata, e per di più fruttava qualche soldino che mi permetteva di acquistare cannoni, pagare la ciurma e farmi i soliti tre litri di rum al giorno. Quando venne il giorno del primo assalto, mi sentii emozionato come un bambino, infatti dopo aver cambiato due

IN GUARDIA FELLONE

Quando vi troverete faccia a faccia con il capitano della nave nemica o al comandante della fortezza che avete assaltato, dovrete affrontarlo in duello. Sono disponibili tre tipi di armi, ognuna in grado di rivelarsi un ottimo mezzo per affettare gli avversari.

SPADONE
Una spada di media lunghezza, con una lama lunga e diritta. È piu pesante dello stocco ma più leggera della sciabola.

STOCCO
Lo stocco è una spada lunga e fine, molto flessibile e risponde prontamente agli spostamenti dello spadaccino. Provoca danni leggeri ma è molto leggera e maneggevole.

SCIABOLA
È una spada ricurva e molto pesante con una punta larga ma piuttosto corta. È in grado di provocare danni notevoli, ma è molto difficile da maneggiare e [illegible]

LA BIONDINA IN GONDOETTA...

In *Pirates!* potrete comandare un gran numero di navi, ognuna con caratteristiche diverse e, naturalmente costi diversi. Dipenderà dalle vostre capacità e dalle vostre attitudini scegliere velieri rapidi e veloci, oppure galeoni potenti ma lenti.

GALEONE SPAGNOLO
Velocità Massima	15 leghe
Cannoni	36
Equipaggio	288
Capacità di Carico	160 t.

GALEONE DA GUERRA SPAGNOLO
Velocità Massima	15 leghe
Cannoni	32
Equipaggio	256
Capacità di Carico	140 t.

GALEONE VELOCE
Velocità Massima	12 leghe
Cannoni	28
Equipaggio	224
Capacità di Carico	120 t.

FREGATA
Velocità Massima	12 leghe
Cannoni	286
Equipaggio	224
Capacità di Carico	120 t.

MERCANTILE
Velocità Massima	12 leghe
Cannoni	24
Equipaggio	200
Capacità di Carico	100 t.

CARGO
Velocità Massima	12 leghe
Cannoni	20
Equipaggio	160
Capacità di Carico	80 t.

BRIGANTINO
Velocità Massima	12 leghe
Cannoni	16
Equipaggio	128
Capacità di Carico	60 t.

CORVETTA
Velocità Massima	10 leghe
Cannoni	12
Equipaggio	96
Capacità di Carico	40 t.

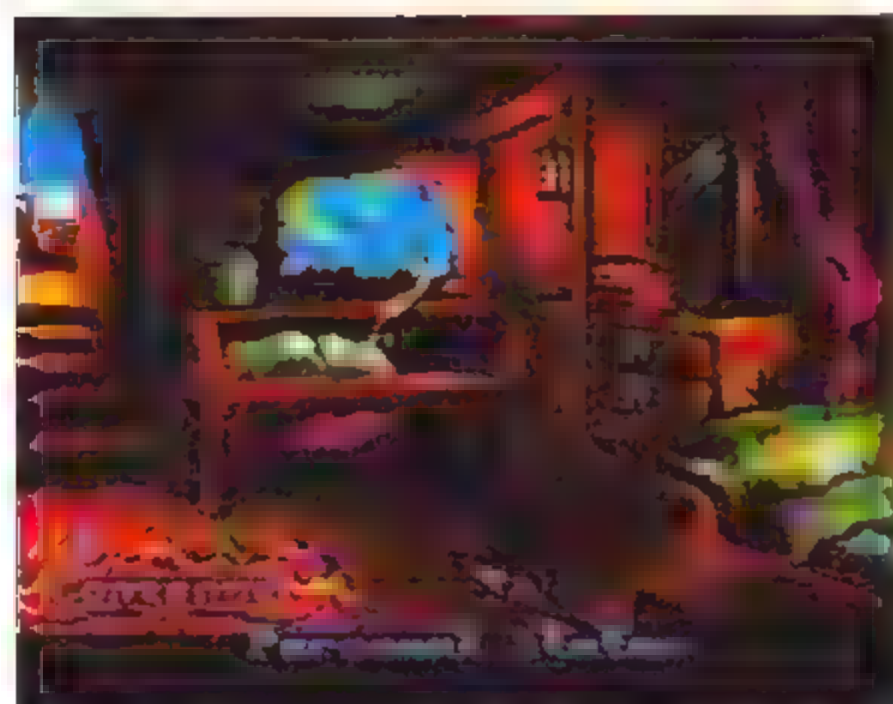
PINACCIA
Velocità Massima	10 leghe
Cannoni	8
Equipaggio	64
Capacità di Carico	20 t.

Il Mar dei Caraibi è la zona delle operazioni in cui potrete assalire i velieri nemici, ma anche quelli amici!

paia di mutande e pantaloni (ho sempre pensato di avere problemi di vescica), ci gettammo contro la nave nemica con tale furia da lasciarla senza vele in men che non si dica. Alla Errol Flynn mi gettai nella mischia, evitai i colpi di moschetto del nemico, evitai le sciabole che cercavano di colpirmi, ma purtroppo non potei nulla contro l'albero maestro che, oltre a rompermi di netto il naso mi fece cadere in uno stato di semi incoscenza dal quale mi risvegliai solo nelle patrie galere.
I mesi passavano e la mia voglia di combattere aumentava. In prigione avevo sentito parlare di tesori che superavano l'umana immaginazione. Il treno dell'oro spagnolo, i tesori delle tribu indiane che abitavano i caraibi, la flotta del tesoro.

Dovevo uscire di lì! Scappai in una notte di luna piena, con l'aiuto della figlia del governatore, gran pezzo di figliola, a cui promisi eterno amore, peccato che lei non capiva una parola di francese e io sono olandese. Acquistai un nuovo battello e mi diressi verso un'isola che, in base a una mappa vendutami in una taverna da un tizio con due baffoni che respirava piuttosto male, nascondeva un tesoro. Lo trovai, e con esso comprai una nave ancora più potente, cannoni, ebbi centinaia di uomini al mio servizio, e con essi sfidai le navi più grandi dei caraibi, sconfissi a duello i pirati più famosi, gli ammiragli più in gamba di quelle acque trovai il treno dell'argento, affondai la flotta del tesoro di Spagna, saccheggiai le città fatte di gemme preziose degli indiani e in fine tornai dalla donna che avevo sempre tenuto nel cuore, la figlia del governatore francese alla quale dovevo tutto, la sposai, e nel giro di tre anni quell'arpia dilapidò tutto il mio patrimonio.
È per questo che ora mi trovo qui, seduto a un tavolo d'osteria a bere rum... per consolarmi. Ehm, scusatemi. Prima di andarvene... non è che c'avreste un paio di dobloni?

• *Random*

si ringrazia Newel - Mi

La cabina del comandante. Da qui potrete accedere a tutte le informazioni relative alla vostra nave.

Il combattimento navale impone un'ottimo uso delle vele e l'utilizzo del vento per aver ragione dell'avversario.

COMMENTO

Pirates! è diventato ormai un classico già faceva furore sul C64, figuratevi rivisitato e migliorato graficamente per il MD. Il gioco rispecchia esattamente l'ottima formula originale, il che lo rende giocabile e affascinante come una volta, con un'immenso mare da navigare alla ricerca di tesori, nemici e missioni da portare a termine.
La vera forza del gioco sta nei vari stadi di cui è composto. La battaglia navale è un gioco a sè, così come la sfida tra i capitani e gli assalti da terra. Cosa si può pretendere di più? Inoltre il poter scegliere le proprie mosse rende *Pirates!* sempre diverso ogni volta che lo giocate, fantastico!

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME BOY PREZZO PAZZO !

GRATIS CON L' ACQUISTO DI 2 GIOCHI

GAME BOY "TOP 25"

1) POLE POSITION F.1	L.	65.000
2) ALIENS 3	L.	55.000
3) INDIANA JONES	L.	65.000
4) JURASSIC PARK	L.	68.000
5) SUPER MARIO LAND 2	L.	58.000
6) MORTAL KOMBAT	L.	59.000
7) SUPER KICK OFF	L.	39.000
8) STAR WARS	L.	59.000
9) MUHAMMED ALI' BOX.	L.	58.000
10) TURTLES	L.	49.000
11) Mich.JORDAN BASKET	L.	29.000
12) SNOOPY'S	L.	39.000
13) TOP RANK TENNIS	L.	45.000
14) BIONIC COMMANDO	L.	38.000
15) BATMAN	L.	39.000
16) PRINCE OF PERSIA	L.	39.000
17) CAESAR PAL. CASINO	L.	48.000
18) NINJA BOY 2	L.	48.000
19) MARBLE MADNESS	L.	39.000
20) Q - BERT	L.	29.000
21) MAC DONALD LAND	L.	39.000
22) PIPE DREAM	L.	29.000
23) AVENGIN SPIRIT	L.	29.000
24) EMPIRE STRIKE BACK	L.	59.000
25) HUNCH BACK	L.	39.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR ***TEL.***

ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V originale	L.	25.000
Big Windows II (super lente)	L.	29 000

Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.

Power Pack battery pack per GG	L.	68.000
Game Gear Action Replay	L.	88 000

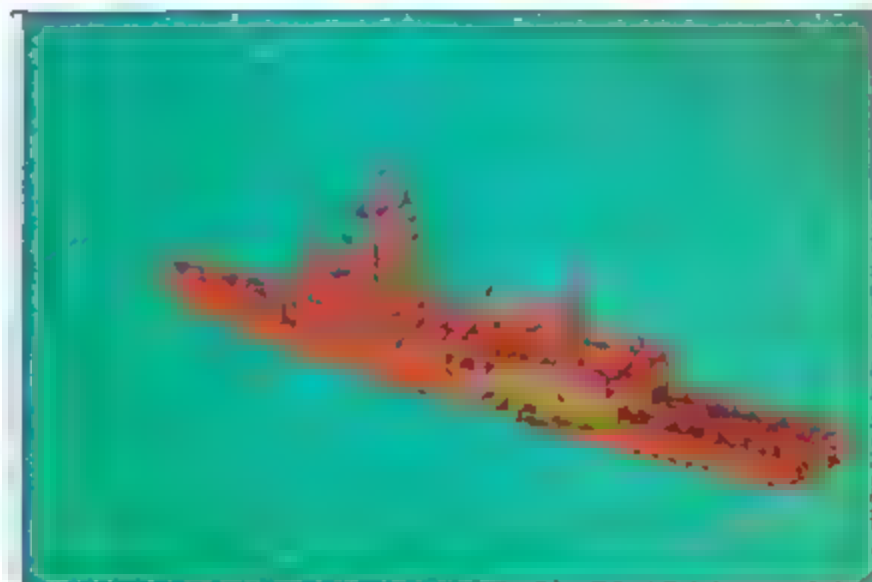
TITOLI GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L.	29 000
ALESTE II	L.	39 000
ALIEN 3	L.	49 000
ARCH RIVAL BASKET	L.	65 000
BATMAN RETURNS	L.	55 000
CHAKAN FIGHTING	L.	58 000
CHESSMASTER - SCACCHI	L.	49 000
CHUCK ROCK II	L.	78 000
COOL SPOT	L.	75 000
CRASH DUMMIES	L.	68 000
DESERT STRIKE	L.	78.000
DOUBLE DRAGON		Telefonare
DRACULA	L.	69 000
ECCO THE DOLPHIN	L.	75 000
EVANDER HOLYFIELD BOXE	L.	48 000
FANTASTIC DAZZY		Telefonare
GEORGE FOREMAN BOXE	L.	48 000
GLOBAL GLADIATOR	L.	45 000
HOOK	L.	68 000
INDIANA JONES	L.	48 000
JAMES POND II	L.	68 000
JURASSIC PARK	L.	65 000
LAND OF ILLUSION	L.	69 000
LEADERBOARD GOLF	L.	49 000
LEMMINGS	L.	65 000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L.	48 000
MICKEY MOUSE	L.	48 000
MICROMACHINE	L.	68 000
MORTAL KOMBAT	L.	75 000
OUT RUN EUROPA	L.	49 000
PAPER BOY 2	L.	59 000
PGA TOUR GOLF	L.	78 000
PREDATOR TWO	L.	59.000
PRINCE OF PERSIA	L.	49 000
SHINOBY 2	L.	49 000
SONIC 3		Telefonare
SONIC I	L.	39.000
SONIC II	L.	49 000
SMASH TV	L.	29 000
SPACE HARRIER	L.	38 000
SPACE INVADERS	L.	39 000
SPIDERMAN	L.	48 000
STAR WARS	L.	75 000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	55 000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L.	65 000
STRIDER II	L.	75 000
SUPERMAN	L.	48 000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L.	38 000
SUPER SMASH TV	L.	29 000
TALE SPIN	L.	55 000
TERMINATOR 2	L.	75 000
THE OTTIFANTS	L.	68 000
TOM AND JERRY	L.	65 000
ULTIMATE SOCCER	L.	68 000
W.C. SOCCER	L.	59 000
WIMBLEDON TENNIS	L.	38 000
WINTER OLIMPICS	L.	78 000
WWF WRESTLER MANIA 2	L.	75 000

DISPONIBILI SENSIBLE SOCCER E DONALD DUCK PAPERINO!

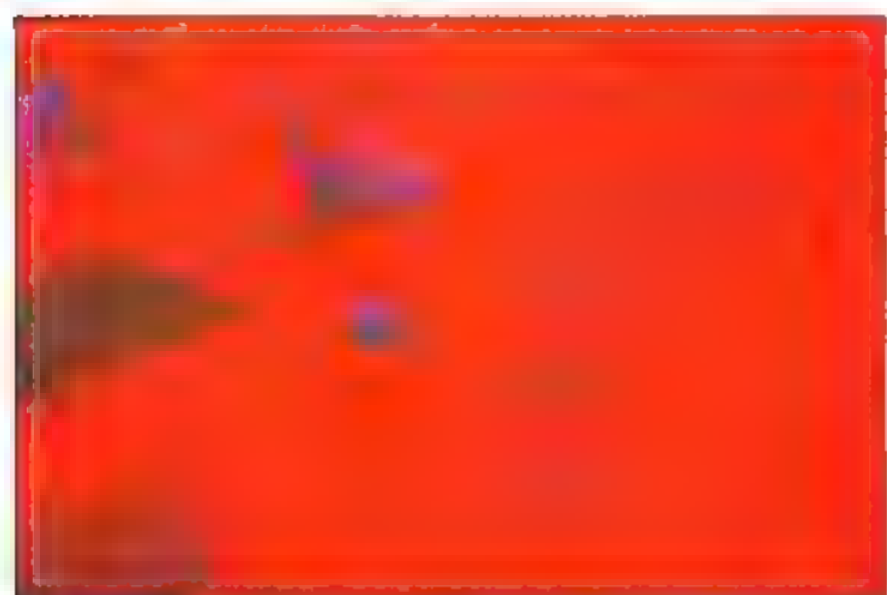
IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Se non avete mai pilotato un Apache AH-64, e il vostro sogno è sempre stato quello di volare su di un elicottero, tenetevi pronti a realizzare il vostro desiderio! Qualcuno ha bisogno di voi, laggiù nel Golfo, per l'operazione Desert Strike!

Un incrociatore che si merita una bella battuta. Naturalmente la cosa non sarà facile, con un controllo così.

A causa degli interessi economici che lo tengono continuamente in uno stato di eterno conflitto, il Medio Oriente sembra una polveriera che da un momento all'altro rischia di saltare in aria. Senza nessun preavviso, un pazzo emerso da chissà dove minaccia di usare tutto l'arsenale del Golfo. Nessuno aveva mai sentito parlare di questo personaggio, che si fa chiamare "Gen. Kilbaba", ma ben presto i governi di tutto il globo vengono a conoscenza delle capacità e delle possibilità militari di cui può disporre per attuare la sua minaccia, e la cosa desta non poca preoccupazione. Il presidente degli Stati Uniti sceglie voi per fermare questo maniaco. A bordo dell'Apache AH-64, dovrete affrontare innumerevoli battaglie per avere ragione del folle dittatore. Nella schermata delle opzioni potrete scegliere il tipo di controllo, il vostro copilota e inserire l'eventuale password per i vari livelli. Una volta iniziata la prima missione sarete alle prese con la difficoltà di controllo del vostro elicottero (dovrete esercitarvi un po' prima di cominciare il gioco vero e proprio) e, dopo aver superato la zona neutrale, entrerete in territorio nemico dove potrete (e dovrete!) usare le armi. Le varie missioni sono composte da più obiettivi divisi a seconda della loro priorità. Potrete controllare gli obiettivi della vostra missione premendo il pulsante Start e azionando la Croce Direzionale verso destra tante volte quanti sono gli obiettivi stessi. Inoltre, sempre in questo modo, potrete constatare lo stato del vostro elicottero. Dovrete distruggere postazioni radar, edifici, industrie di armi chimiche e piste di lancio per missili scud, salvare persone e prigionieri di guerra, raccogliere armi e carburante, catturare ambasciatori nemici, insomma tutto quel genere di impegni tipici di un giudizioso impiegato di banca. Avrete il vostro bel da fare proprio come in una vera campagna militare! Il gioco di per sé è ben realizzato, complesso, ben strutturato e serio. L'unica pecca è il difficile controllo dell'elicottero che, in fase di combattimento, dove è assolutamente essenziale compiere spostamenti precisi al momento giusto per schivare e per colpire i nemici, potrebbe capitarvi di sprecare delle vite a causa di errori di manovra dovuti al complesso metodo di movimento, e la cosa non è certo simpatica. Nel complesso è un buon gioco, che ha fatto passare mesi di agitazione a tutti gli amighisti e che ora entrerà a far parte della softeca del portatile di casa Sega, posto che l'elicottero giustiziere riesca a trovare spazio sul piccolo schermo del vostro GG.

• *Heidy*

POWER GAME

Il deserto non è certo il luogo ideale per lasciarci le penne, non è mai consigliabile morire sudando, o no?

COMMENTO

Desert Strike è un vero e proprio arcade, e per un GG non è poco! La grafica è carina e realizzata in maniera intelligente, inoltre gli effetti sonori, abbastanza realistici, commentano molto bene l'azione di gioco. Lo consiglio a tutti, in quanto si differenzia dai soliti giochi realizzati per il vostro portatile, e vi accorgerete di quanto potrà risultare coinvolgente e impegnativo rispetto ai titoli che già possedete. Gli aspetti di preparazione alle diverse missioni, e la tattica, svilupperete dopo le prime partite, rendono *Desert Strike* un titolo dalla giocabilità profonda e longeva. Provatelo e vedrete che sto dicendo la verità, perché non mi credete?!?

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Desert Strike (Return to the Gulf)**
Casa	**Domark**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO

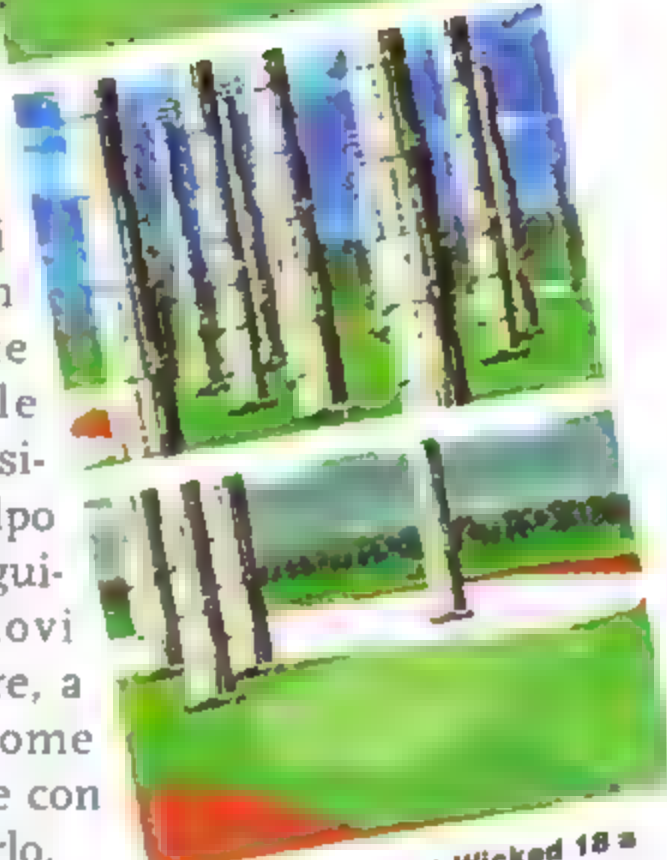
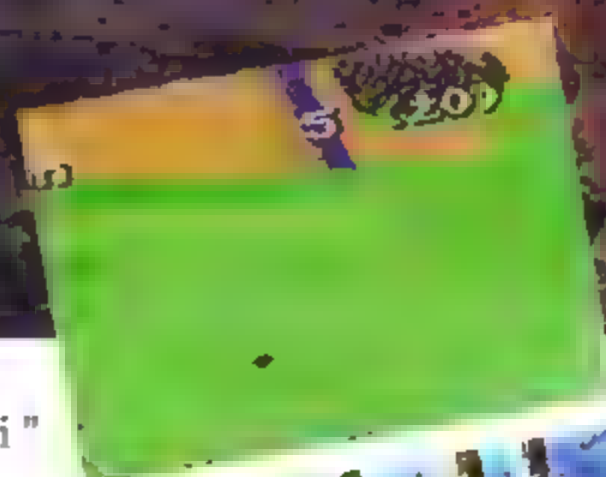
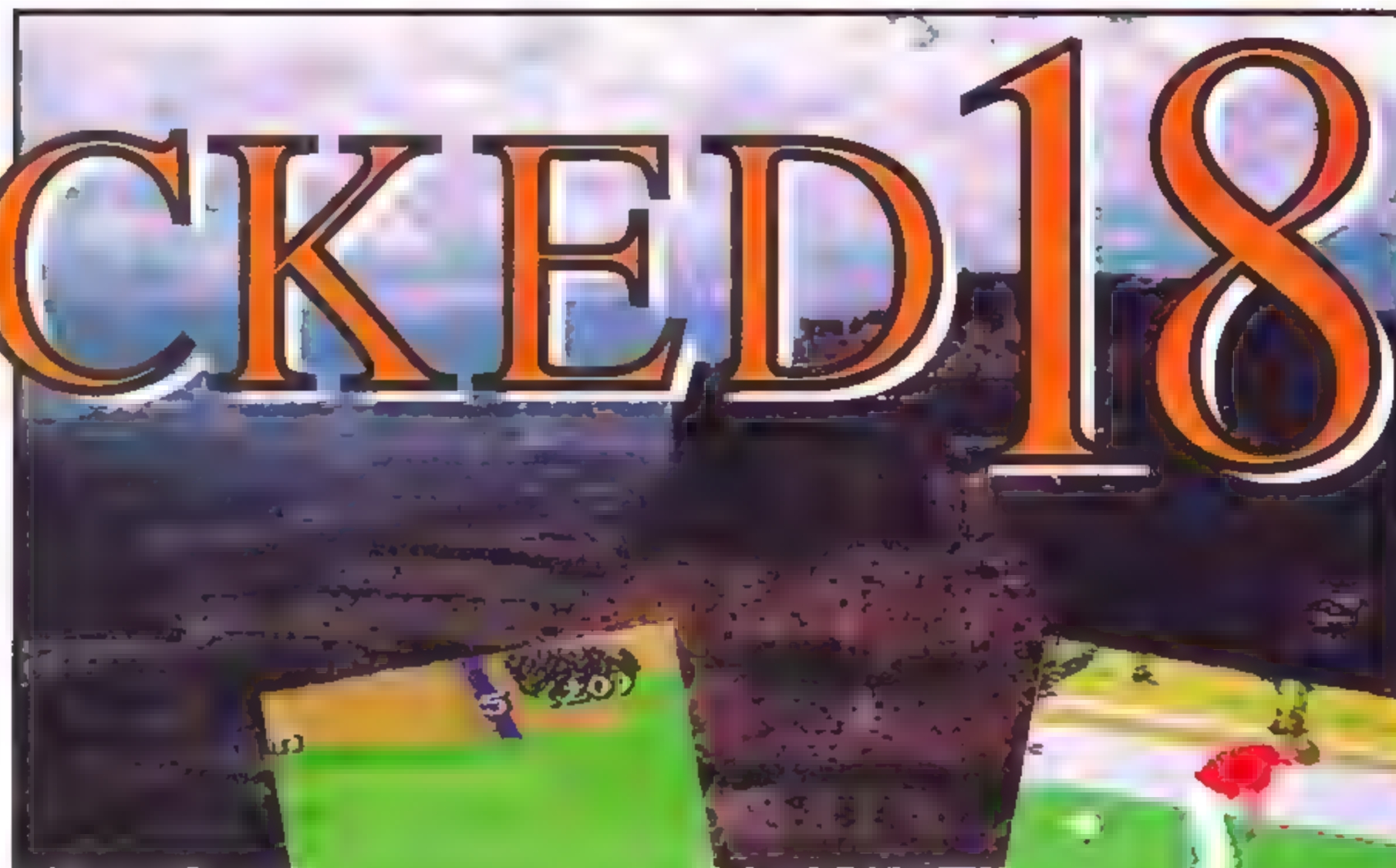
SOTTO CONTROLLO

Per muovere l'elicottero — Visualizza l'obiettivo e lo stato dell'elicottero — Per sparare i missili — Per sparare con la mitragliatrice

AGIRE & PENSARE
A ○○●○○ P

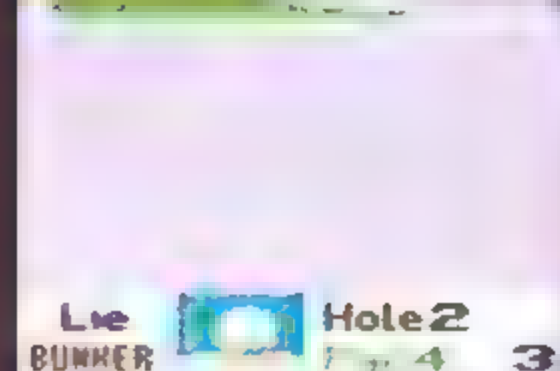
WICKED 18

Gli inglesi sono un popolo magnifico, hanno inventato di tutto: il calcio, il tennis, il rugby e il golf. Si vede che non hanno mai un cavolo da fare!

Fra i tanti sport che esistono, il golf vince di sicuro l'Oscar per quello più dispendioso. Prima dovete comprarvi tutto il materiale (serie di mazze complete, palline, polo di colore bianco e cappellino), poi iscrivervi a un costosissimo club (di regola mega-esclusivo) e prendere lezioni altrettanto costose per riuscire, forse, a mandare una pallina nella fatidica buca.
Il tutto su percorsi (detti fairway) quasi del tutto simili fra loro.
Ebbene la BPS offre una grande possibilità a tutti noi poveri mortali, una cartuccia con diciotto percorsi del tutto particolari completi di bunker, canyon, fiumi, cascate, colonne, cactus e tanti altri "divertenti" ostacoli.
Quattro diverse caddy (evviva sono ragazze!) vi forniranno con uno smagliante sorriso tutte le informazioni possibili sul tipo di colpo che state per eseguire, consigliandovi quale mazza usare, a voi la scelta di come colpire la pallina e con quanta potenza farlo.
Tutto questo è stato

L'ambientazione di Wicked 18 a volte è davvero strana.

Le buche vengono presentate con il numero di colpi del par.

MA CHE LINGUA PARLI!?

(Da leggere con tono altezzoso e saccente)
Per poter giocare a golf si devono conoscere i significati di alcuni termini che compariranno molto spesso nel corso del gioco. La terminologia è spiegata qui di seguito:

BUNKER
Prendete una pala, scavate una buca e riempitela di sabbia: ecco un bunker!

GREEN
È l'obiettivo dei vostri tiri. Su questa aiuola rialzata troverete la buca (attenzione alle pendenze!).

FAIRWAY
È il percorso ove si svolge il gioco.

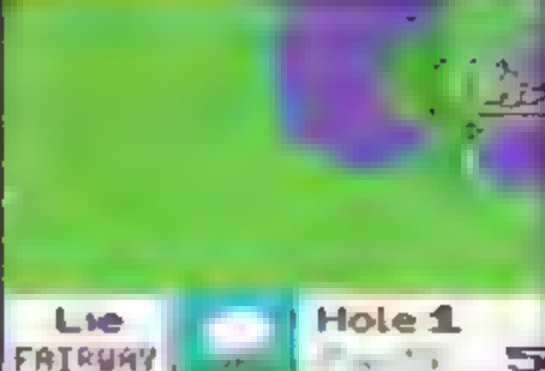
TEE
È l'aiuola di partenza, unico posto in cui piazzate la pallina a vostro piacimento su un chiodino.

PAR
È il numero di colpi con cui dovreste (che simpatico, uso il condizionale, ndRandom) imbucare la pallina.

BIRDIE
Siete proprio forti! Quando fate un birdie, vuol dire che avete imbucato con un colpo sotto il par. Complimenti!

BOOGIE
Ahi! È il contrario, avete imbucato con un colpo sopra il par stabilito.

CLUB
Non è il ritrovo dei papà, bensì il nome all'inglese delle mazze.

O.B.
vuol dire Out of Bounds, in pratica che la vostra pallina ha sconfinato oltre i limiti del campo.

La griglia, sul green, diventa molto utile per effettuare un buon putter.

reso con molto realismo, grazie all'uso della grafica vettoriale. Una caterva di opzioni, compresa la possibilità di zoomare dai vari punti del percorso per rendersi conto meglio della propria situazione.

Come spesso accade, però, non tutte le ciambelle riescono con il buco e, talvolta, l'azione del viaggio della pallina si blocca e i movimenti diventano lenti e approssimativi, un problema che può dare parecchio fastidio, soprattutto se siete tra quelli che predirigono l'aspetto grafico a quello puramente logistico: tuttavia questo piccolo difetto non compromette però la giocabilità, e se siete degli appassionati di questo sport l'investimento per comprarlo è un "must"!

Se invece siete solo dei normalissimi giocatori, vi consiglio di dargli lo stesso un'occhiata! Una piccola nota: è divertentissimo se giocato in gruppo!

• *Mystere*

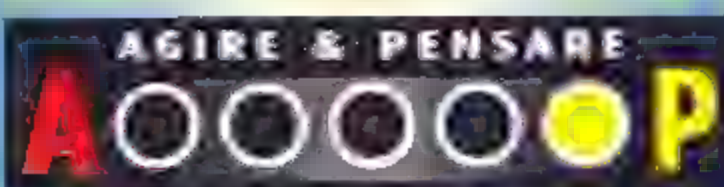
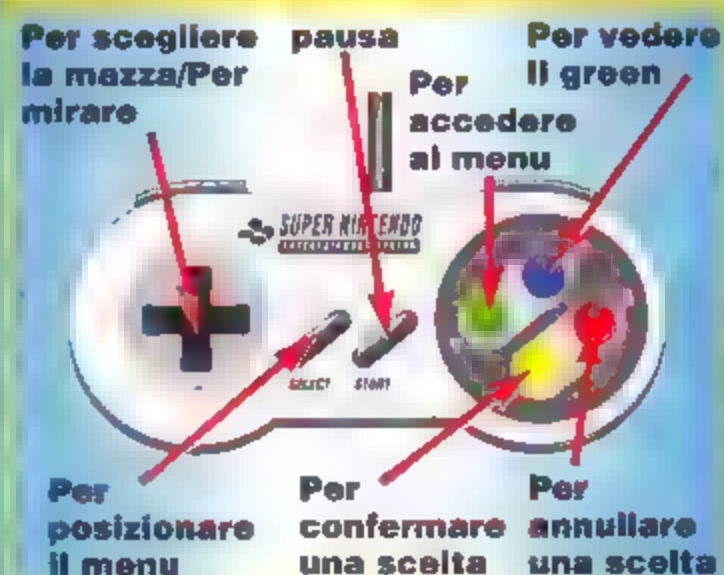
COMMENTO

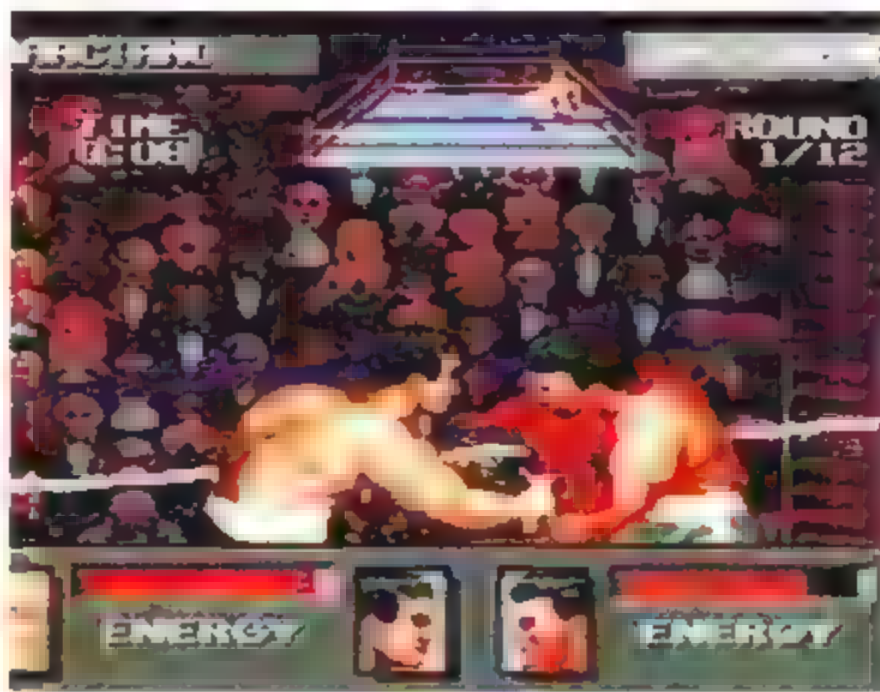
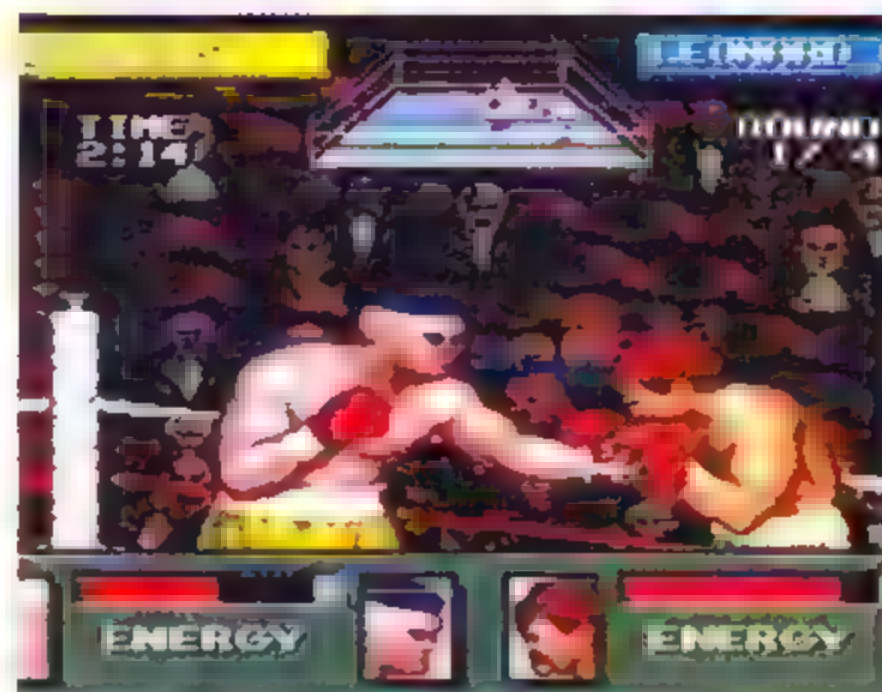
Era da tanto che non si vedeva un gioco di golf per una console e, con l'avvicinarsi dei mondiali americani, le possibilità per una cartuccia dedicata a questo nobile sport si assottigliavano sempre di più. La BPS riesce creare un'ottima simulazione sportiva: l'uso della grafica vettoriale è ben gestito, è quasi sempre continuo e fluido, senza errori di prospettiva. Un gioco che cura molto l'aspetto tecnico e logistico. L'unico difetto è rappresentato dal numero forse un po' basso di percorsi (solo diciotto): i videogiocatori più esperti potrebbero imparare forse troppo presto come evitare gli ostacoli e come sfruttare le molte avversità. Un pericolo che si corre con tutti i giochi e in particolare con le simulazioni sportive. Un ottimo prodotto, comunque innovativo e divertente. *W18* potrebbe appassionarvi parecchio.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Wicked 18
Casa	Bullet-Proof Software
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-4
Continua?	Un salvataggio
Livelli di difficoltà	36

SPORTIVO

Sopra, finire in acqua è uno dei modi più veloci per uscire dal par stabilito, cercate di evitarlo se vi è possibile.

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Ragazzi, Nike "la Bufala" Tonson è tornato. Come molti di voi ricorderanno, Nike Tonson è un pugile che ha avuto sfortuna, molta sfortuna. Ma ora si è lasciato alle spalle la brutta esperienza del passato ed è pronto a ricominciare...

Marciano colpisce Dempsey con un gancio al corpo.

Volete dei bei capelli blu? No problem con *GH*.

Non so quante persone sarebbero state disposte a riprendere un'attività difficile come quella della boxe dopo quanto è successo a "La Bufala" Tonson. Un manager approfittatore, un incidente gravissimo, un figlio su cui è preferibile stendere un velo pietoso (meglio una lapide, va) e una carriera decisamente sfortunata, eppure Nike non s'è dato per vinto, ha cambiato manager, ha ripreso ad allenarsi e ha ripreso fiducia in sé stesso, convito di poter dire la sua nel mondo della boxe.

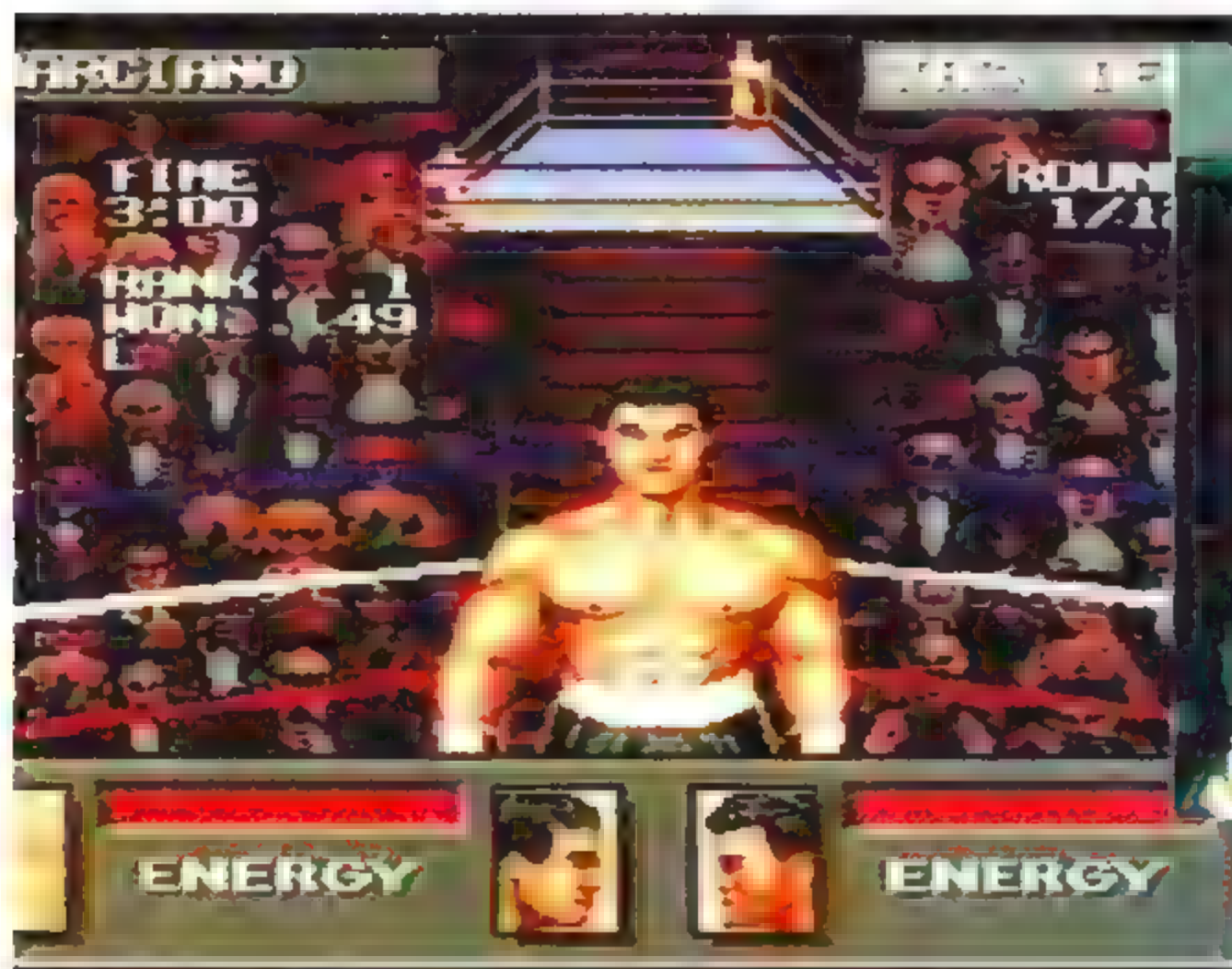
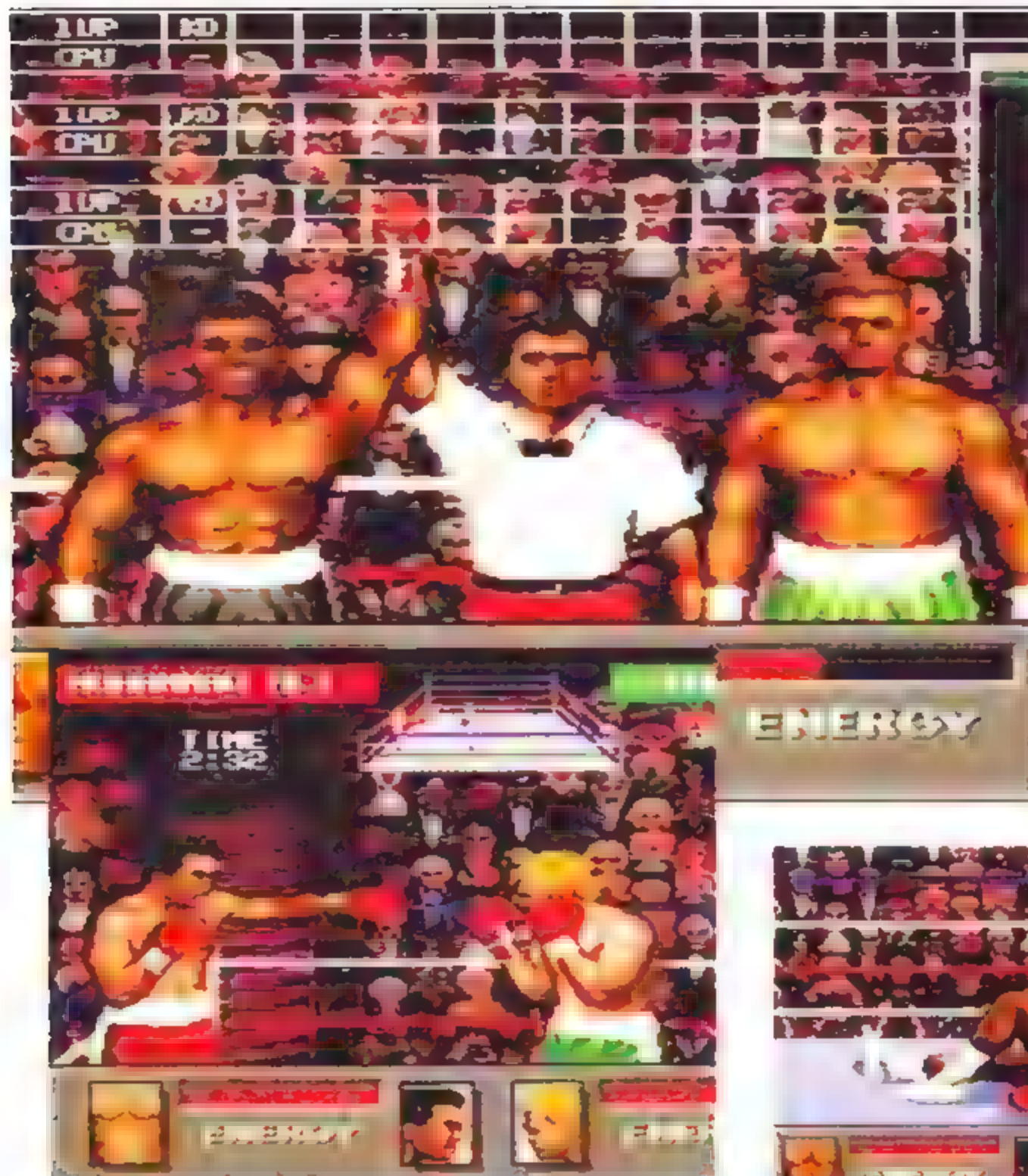
Il nuovo manager di Nike, Gran Holo, soprannominato per la sua mole "Big", aveva dei progetti importanti: qualche incontro in provincia, con pugili minori, e poi il gran salto. Nike si fidava ciecamente di Gran "Big" Holo, sapeva che era una persona molto intelligente, anche se riusciva a finire le parole crociate solo scrivendo sulle caselle nere e, in fondo, gli voleva anche bene.

Gran "Big" Holo, in men che non si dica riuscì a organizzare il primo incontro in un paesino del Minnesota: "Nike "La Bufala" Tonson, di ritorno da una tournè in Alaska, contro Jimmy il Canguro", recitava il cartellone appeso un po' ovunque. Nike e Gran che, come quoziente intellettivo, sia pur sommandoli, non riuscivano a entrare nemmeno nelle tabelline, erano convinti che Canguro fosse il soprannome di Jimmy, ma si sbagliavano. Jimmy era davvero un canguro, ed era davvero grosso.

Salito sul ring Nike non capiva se quello che aveva di fronte fosse un uomo, distorto ai suoi occhi a causa degli anabolizzanti che prendeva a colazione, oppure una visione mistica che lo tormentava ormai da anni. Al primo pugno Nike capì che la sagoma che gli si parava davanti non era eterea e, sputacchiando due molari, si rimboccò i guantoni e cominciò a rispondere da par suo.

Quando l'ottavo dente di Nike cadde sul tappeto, Gran "Big" Holo, nonostante fossimo solo al secondo round decise di gettare la spugna. Purtroppo all'angolo di Nike non c'erano né spugne né asciugamani, quindi Gran decise di lanciare la bottiglia d'acqua che aveva a fianco. Il manager non aveva molta mira e colpì in pieno il canguro. Nike "La Bufala" Tonson aveva vinto il suo primo incontro!

La cosa non deve stupire più di tanto, in fondo, a differenza dell'esperienza di inizio carriera, Nike aveva cambiato modo di combattere, aveva più colpi a disposizione e un aspetto più decente.

Il sistema d'allenamento era cambiato, ed era stato modificato per renderlo più consono alle sue caratteristiche, Nike insomma, era pronto per fiondarsi nel mondo della grande boxe. Jimmy il Canguro fece ricorso per invalidare il risultato del match, ma una consistente mazzetta versata da Gran "Big" Holo, al comitato esaminatore mise le cose a posto. A questo punto Nike aveva di fronte a sé un fulgido futuro come pugile professionista.

È possibile "costruire" il proprio pugile in ogni particolare, qua sopra abbiamo un esempio di un pugile piuttosto in "carne".

I pugili ascoltano il verdetto decretato dai giudici, uno dei due dovrà accettare il verdetto del ring e subire la sconfitta. Soprattutto se gli è capitato di andare al tappetto e di aver trascorso più di dieci secondi sul fatidico piano che delimita l'area di combattimento. State attenti alla barra dell'energia per evitare di fare una fine simile, quando siete messi male cercate di allontanarvi dall'avversario per riprendere fiato e poi attaccare.

COMMENTO

Un titolo decisamente buono, con qualche piccola pecca ma non tale da rovinare la giocabilità e il divertimento. Rispetto al gioco da cui ha attinto a piene mani, è notevolmente più veloce e questo è senza dubbio un pregio che non è possibile sottovalutare. La possibilità di creare il proprio pugile e di dargli un aspetto definito lo rende ancor più appassionante, anche se le tre caratteristiche dei pugili potevano essere aumentate per rendere la gestione del gioco più appassionante. D'altronde non si può avere tutto dalla vita.

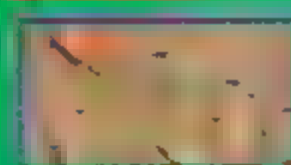
Come potete vedere, non sempre le cose sono destinate a finire male, un pugile che sembrava ormai finito è riuscito a rialzarsi e a ricominciare. Ed è un po' quello che è successo a *Heavyweight Championship*, un titolo che molti di voi riconosceranno (almeno sotto certi aspetti) come il buon vecchio *TV Sports: Boxing* uscito qualche anno fa per computer. Il grosso vantaggio tra questa versione e quelle precedenti è la maggiore velocità nelle azioni dei pugili, che rendono frenetico il combattimento, giocato in due dà sicuramente il meglio di sé, ma anche scegliendo di intraprendere una carriera con un pugile di cui potete scegliere l'aspetto, le fattezze e il colore della pelle (tra gli altri ci sono anche il blu e il viola!), riesce a regalare delle belle soddisfazioni. Dopo ogni incontro al pugile viene data la possibilità di allenarsi (vedi Box), per migliorare le tre caratteristiche principali: resistenza, potenza e velocità. Questo significa che dipenderà esclusivamente da voi se il vostro pupillo sarà molto lento ma potente oppure molto veloce e resistenze ma senza il colpo del KO.

Un gioco che vince nettamente il confronto con *Boxing Legend of the Ring* (l'altro titolo uscito per Mega Drive) e che si dimostra decisamente giocabile e divertente.

• *Random*

TRA UN PUGNO E L'ALTRO

Dopo ogni incontro vi verrà presentata una schermata che vi permetterà di migliorare le qualità del vostro pugile. A seconda delle vostre scelte potrete renderlo più potente, più resistente oppure più veloce.

CORDA

Aumenta notevolmente la resistenza e la velocità, per aumentare la potenza dei pugni bisogna rivolgersi altrove.

SPARRING

Organizzando incontri con degli sparring partner, la resistenza del vostro pugile ne trarrà giovamento.

PUNCH BALL

Dopo un paio d'ore a questo attrezzo le braccia del vostro pugile saranno talmente veloci da ipnotizzare qualsiasi avversario.

PESI

Come potrete ben immaginare, il vostro pugile diventerà molto più potente, ma la velocità non si sposterà di una virgola.

CORSA D'ALLENAMENTO

Facendo una corsetta, senza esagerare però, le qualità di velocità e di resistenza aumenteranno di alcune tacche.

SUPER PUGNO

Inutile dire che la potenza del pugile aumenterà al punto da farlo diventare un animale da ring.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ Greatest Heavyweigths
Casa ____ Sega
Distribuzione ____ Ufficiale
N°Giocatori ____ 1-2
Continua? ____ Sì
Livelli di difficoltà ____ 1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Muove il pugile e indirizza il colpo

In relazione alla posizione della croce, scagliano i pugni

AGIRE & PENSARE
A P

The Lawnmower Man

Ecco alcune immagini tratte dalle sezioni "cyber" di Lawnmower Man: occhio agli ostacoli o dovrete tornare indietro e ricominciare da capo.

In questa sezione dovrete superare gli archi senza mai farvi colpire. La difficoltà aumenta in maniera progressiva.

Idraulico? Spazzino? Predicatore televisivo? Zerbino? Macché, ma quando, ma dove... Figli miei, Simon Pick, l'unico, grande Simon Pick fa ANCORA il programmatore e credeteci gente, sta invecchiando bene.

Ecco, invece, una delle immagini tratte dalle sezioni "normali" a piattaforme/sparatutto nella città.

Non per fare sempre quello preciso preciso che ricorda i curriculum vitae di ogni pigiatasti sulla faccia del pianeta, ma Simon Pick per molti dei tristi figuri che circolano in ufficio ha rappresentato un totem sacro. Capolavori come *Nemesis* sul C64 difficilmente si dimenticano, e se uno se li dimentica allora significa che non ha un cuore. Mah, sto esagerando... forse. *The Lawnmower Man* è un progetto importante, sicuramente il più importante per la Storm per il periodo invernale, e non si affida al primo fesso che capita sotto mano. Fortunatamente qualche capoccione aveva ancora *Nemesis* incastrato nel ventricolo sinistro.

The Lawnmower Man non porta molto rispetto al film a cui si ispira ("Il Tagliaerbe", NdR). L'impianto cronologico del racconto originale è completamente scardinato per giustificare le varie sezioni del gioco in cui si sparacchia saltando sui tetti e per le strade, unite tra loro da saltuarie capatine nel Cyberspazio. In effetti il gioco per un buon 50% non c'entra quasi niente con la trama vera e propria del film, e probabilmente questo è proprio il motivo per cui *The Lawnmower Man* si rivela uno dei migliori titoli su licenza usciti ultimamente. Ora, dato che siamo tutti dei bravi ragazzi, vediamo di capire un attimo cosa accidenti dovete fare. All'inizio potete scegliere se impersonare o meno il dottor Angelo, che per altro osiamo sperare privo di legame alcuno coll'omonimo e tristemente noto Branduardi. Disponendo eventualmente di un secondo giocatore, il regolamento contempla la possibilità di azione simultanea dei due, uniti nella lotta ai mercenari dell'organizzazione militare The Shop, finanziatori degli esperimenti di realtà virtua-

VIRTUALIAMOCI

Ho mentito spudoratamente, non è vero che *The Lawnmover Man* non c'entra quasi niente col film. le sezioni in 3D non c'entrano ASSOLUTAMENTE niente col film, ma ci sono, e fin quando restano lì meglio per tutti.

INDUSTRIAL ZONE
La prima, facile.

CAR WARS
Questa sezione non è poligonale, ma ricorda piuttosto *Spy Hunter* soltanto a scorrimento orizzontale.

VIRTUAL TUNNEL
Una specie di *Gyruss* semplificato

CYBER WAR
Si sparacchia, si sparacchia

CYBER RUN:
Mode 7 a palla, occhio alle barriere

CYBERSPACE
Lo scontro finale con Jobe

Il trucco sta nel muovere leggermente il pad per evitare di smaltarsi sui muri e negli scontri a fuoco bisogna muoversi il più possibile. Altrimenti potete tornare a potare i cespugli

Non mancano gli inseguimenti in macchina e le sparatorie nel più puro stile dei telefilm americani.

le del dottor Branduardi, scatenati dalla stessa organizzazione contro lo scienziato per il suo efferato e inqualificabile tentativo di strappare un povero minorato mentale allo stato di cavia forzata per delle sperimentazioni a fini bellici. Un saggio giocatore saprà sorvolare l'orrida rappresentazione dei personaggi su schermo per concentrarsi sull'azione che, detto in confidenza, si dipana attraverso un bordello assurdo di livelli purtroppo inaccessibili se non sequenzialmente (niente password, ogni volta ve li dovete rifare tutti). Gli stage principali sono un mix di piattaforme e sparatorie, con i due che saltano cercando di arrabattarsi in qualche modo per rimediare dei power up per le loro scarse pistole ioniche. Le icone nel pannello alla base dello schermo lampeggiano se siete vicini a qualche oggetto interessante (dati, sotto forma di CD, power up o bonus vari) o se sta per accadere un evento particolare, come l'apparire di qualche nemico eccezionalmente paffuto. I livelli di contorno sono generalmente ambientati in qualche spazio cyber, e il più delle volte servono a collegare tra loro i livelli a piattaforme. A volte, come negli HQ della Shop, i buchi virtuali servono a teletrasportarsi senza usare dei sistemi di ascensori sincronizzati, ma ogni volta che vi schiantate contro qualche oggetto virtuale (che fa male lo stesso) perdete una vita. Questi benedettissimi livelli virtuali, non sono

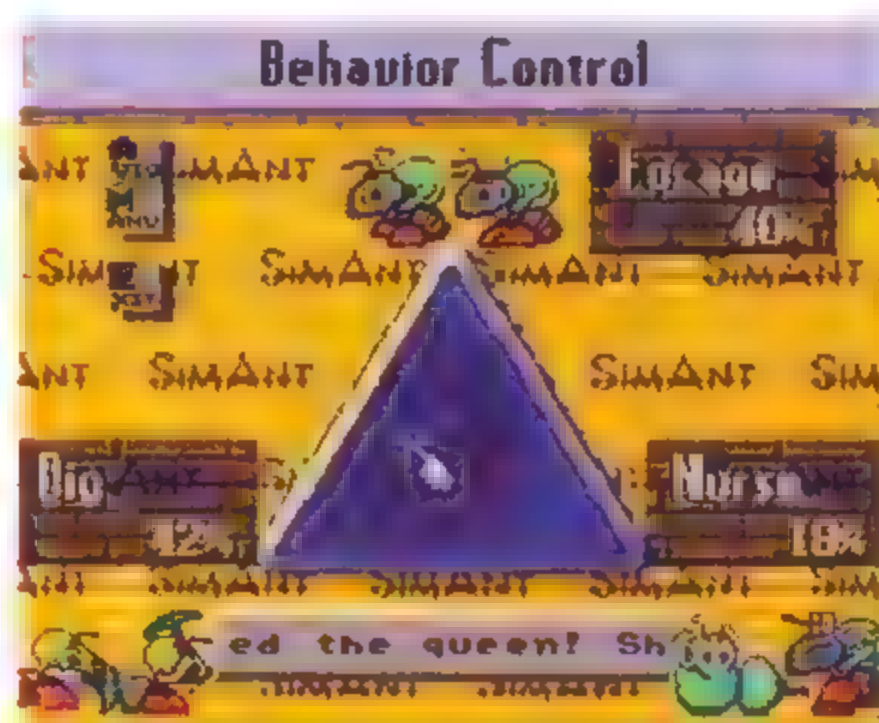
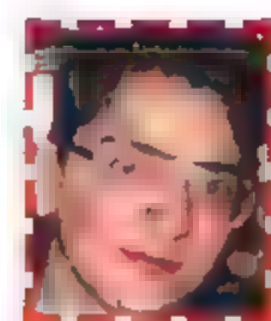
Vi siete finalmente procurati una bella arma virtuale: ora i programmi nemici dovranno fare molta attenzione!

poi tanto virtuali quindi, e talvolta sfruttano adeguatamente il modo 7 o poligoni pieni sorprendentemente veloci e fluidi, anche se sempliciotti. Più avanti nell'avventura il nostro Branduardi affronterà livelli quasi alla *Space Harrier*, come il confronto finale con Jobe (il tagliaerbe), e sezioni puzzle nelle quali cercate di far esplodere terminali sparsi per i livelli risolvendo dei giochini logici piuttosto cretini, ma è meglio così perché nei terminali ci sono sempre un po' di bonus che giammai ripugnano il savio giocatore. Riuscirà il 673 a potarvi in tempo al negozio prima che finiscano tutte le copie di *The Lawnmover Man*? E soprattutto, riusciranno gli 144 a succhiare sempre più soldi ai tacchini del belpaese intero?.

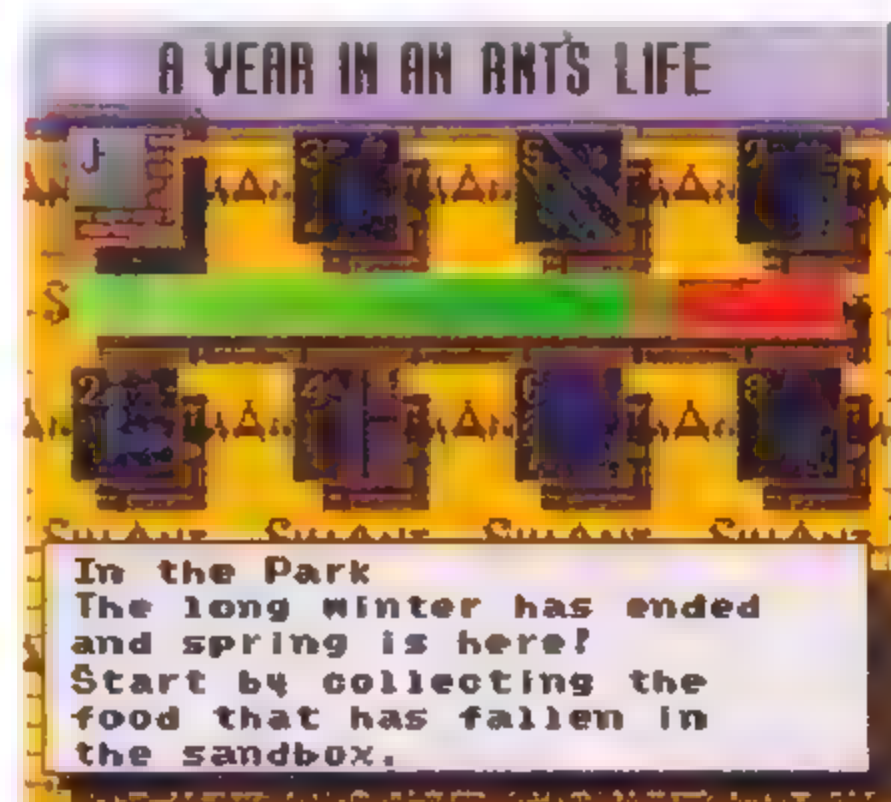
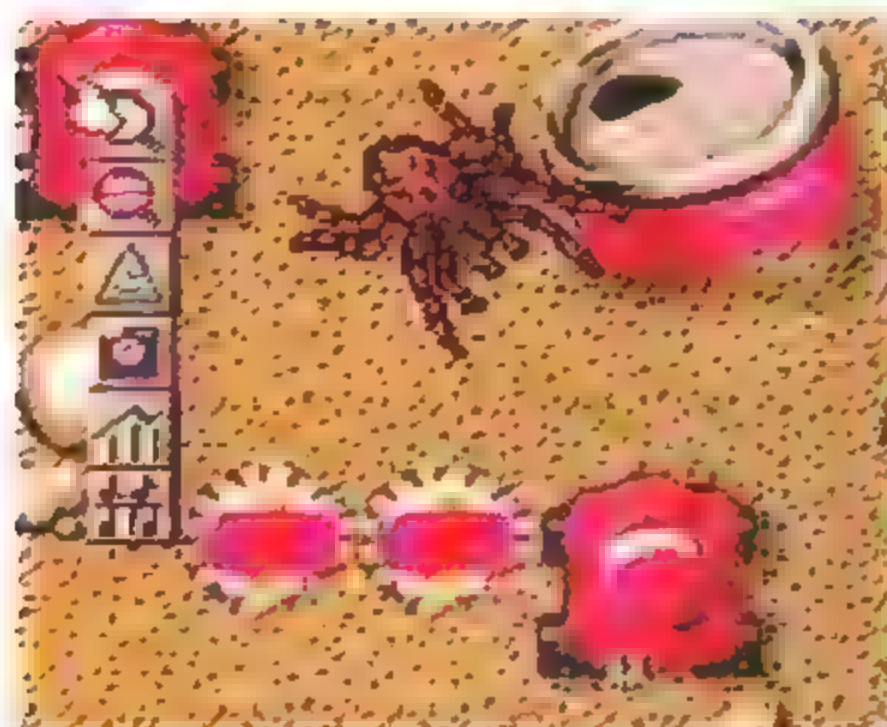
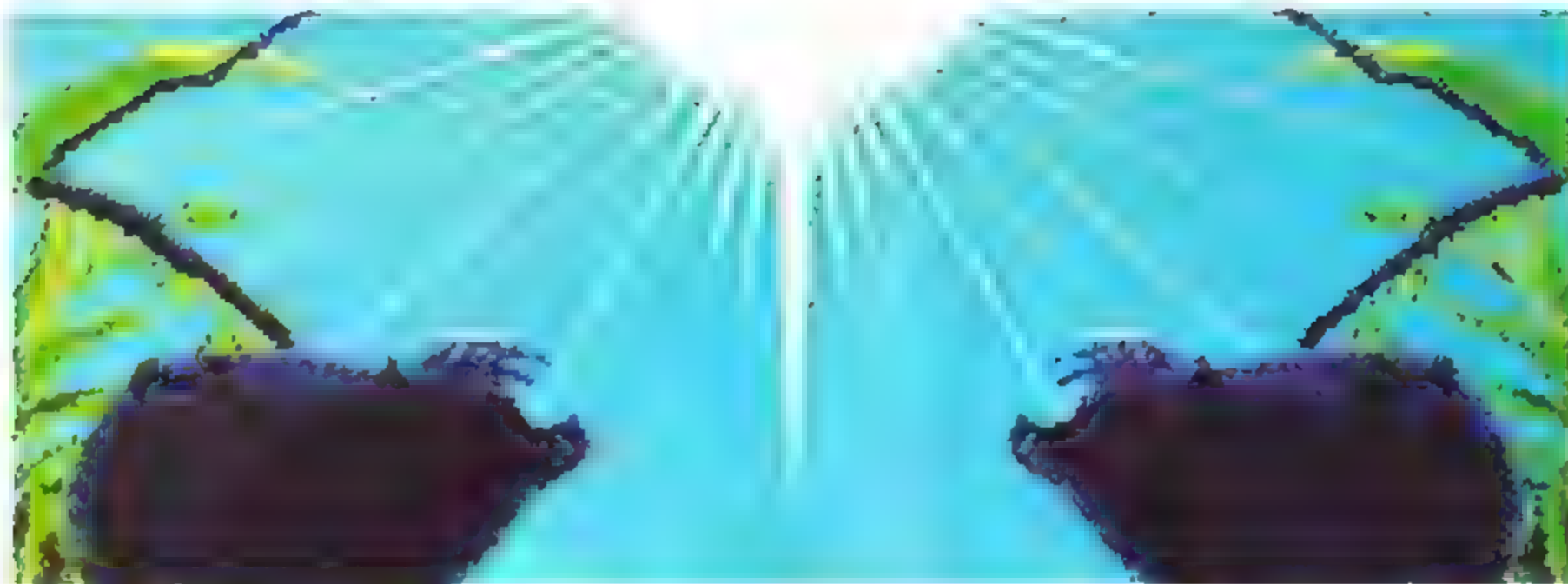
• Apecar

Si ringrazia Megaboy-Club RM

SIM ANT

Per chi volesse conoscere la vita delle formiche, c'è a disposizione un'enciclopedia, in inglese, of course.

In questa schermata potrete decidere il comportamento generale della colonia che state controllando.

Vivono in comunità composte da migliaia di individui, ognuno ha un compito ben preciso e lavora instancabilmente tutto il giorno. Non conoscono la parola riposo e vantano un'organizzazione politica impeccabile. Impossibile? Beh, su questo sono d'accordo, ma in fondo si tratta "solo" di formiche...

Le formiche rappresentano, sulla Terra, l'esempio di miglior coesistenza di esseri viventi in un ristretta zona geografica. In questo gioco dovrete calarvi nei panni di una formichina-leader e guidare la vostra colonia di formiche nere in una disperata lotta contro le malefiche e spietate avversarie, le terribili formiche rosse! Controllerete una formica soltanto (colorata di giallo) che potrà impartire gli ordini ai vari gruppi di "sorelle".
Starà a voi organizzare le scorte invernali di cibo, decidere di attaccare il nido avversario o difendersi dagli attacchi involontari dell'uomo (io comunque da bambino mi divertivo a distruggere "involontariamente" interi formicai!). (Sei una vera bestia! NdScarlet). Avrete già notato che *Sim Ant* proviene direttamente dalla creatrice di simulazioni per eccellenza: la

I ragni sono tra i predatori più famelici e pericolosi per le piccole formiche che, come spesso accade solo con l'unione riescono ad aver ragione del loro nemico a otto zampe. Tutti per uno...

Il primo compito delle formichine appena nate è quello di raccogliere il cibo per i mesi a venire.

Il ragno come la formica leone sono tra i nemici più pericolosi per la neonata colonia di formiche.

"La vispa Teresa, avea tra l'erbetta..." già, una farfalla si aggira tra il paesaggio, cosa c'entra con le formiche?

Maxis, già famosa e osannata per giochi come *Sim City*, *Sim Earth* e *Sim Farm*. Chi non si ricorda le prolungate sedute davanti al video per cercare di ricostruire San Francisco dopo il terremoto o per tentare di controllare il crimine di Detroit? Le ore passavano come minuti! La musica, purtroppo, è cambiata, e nonostante gli sforzi della Maxis, *Sim Ant* non riesce a ricreare quella magica atmosfera. Inoltre, dopo pochi istanti di gioco vi accorgerete di una certa lentezza che frena drasticamente l'entusiasmo della novella formica gialla. Un altro aspetto abbastanza fastidioso è il sistema di salvataggio. È possibile che per salvare una posizione si devano perdere come minimo 50-60 secondi? Un vero peccato se si considera che la realizzazione tecnica del gioco è stata curata nei minimi particolari, e che grafica e sonoro sono azzeccatissimi. Al momento non sappiamo se alla Maxis pensino di convertire altre simulazioni di questo tipo, ma speriamo proprio che in caso affermativo dedichino molta più attenzione all'aspetto tecnico!

• *Mystere*

COMMENTO

Non è possibile! Non si può congeniare un gioco come *Sim Ant* (ottime opzioni, buona grafica e sonoro azzeccato) e poi rovinarlo così, con due errori evitabilissimi. A parte la lentezza estrema dell'azione del gioco che poteva essere per lo meno ridotta, l'altro "difetto" risiede nel sistema di salvataggio. Ho visto una miriade di giochi che usano il Battery Back-Up, ma è la prima volta che per salvare la mia posizione perdo la bellezza di sessanta secondi. "Sessanta secondi?! Sono pochissimi!" direte voi. "Istantaneo" rispondo io, pensando a tutti i precedenti sistemi che ho visto fino ad ora. Se si escludono questi due difetti, la cartuccia risulta essere una delle migliori versioni del gioco (la versione PC era, fatte le debite proporzioni, più scadente) e lascia ben sperare gli amanti di questo tipo di simulazioni.

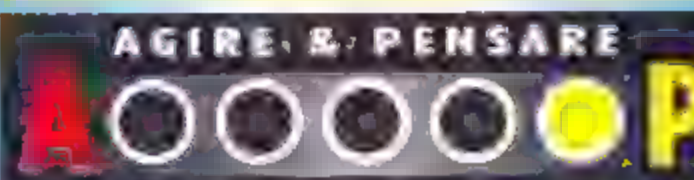
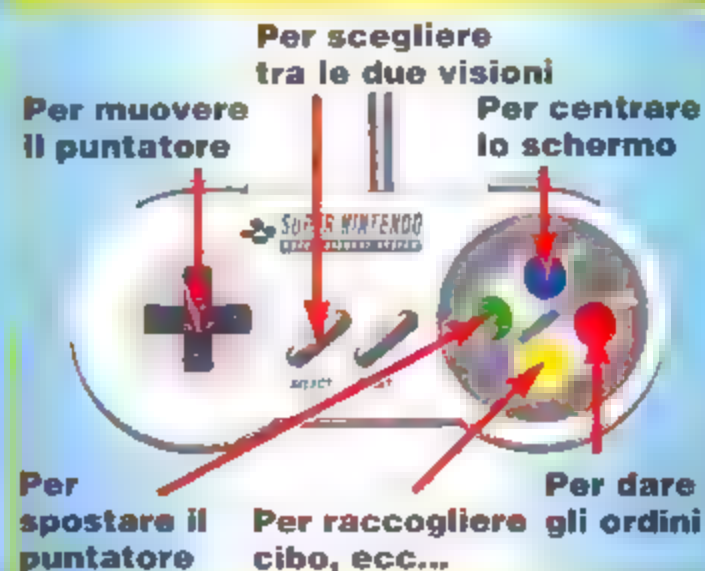
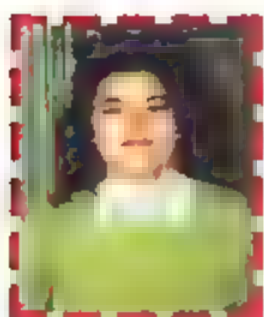
SCHEDA TECNICA

Titolo	Sim Ant
Casa	Maxis
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continue?	BatteryBack-Up
Livelli di difficoltà	8

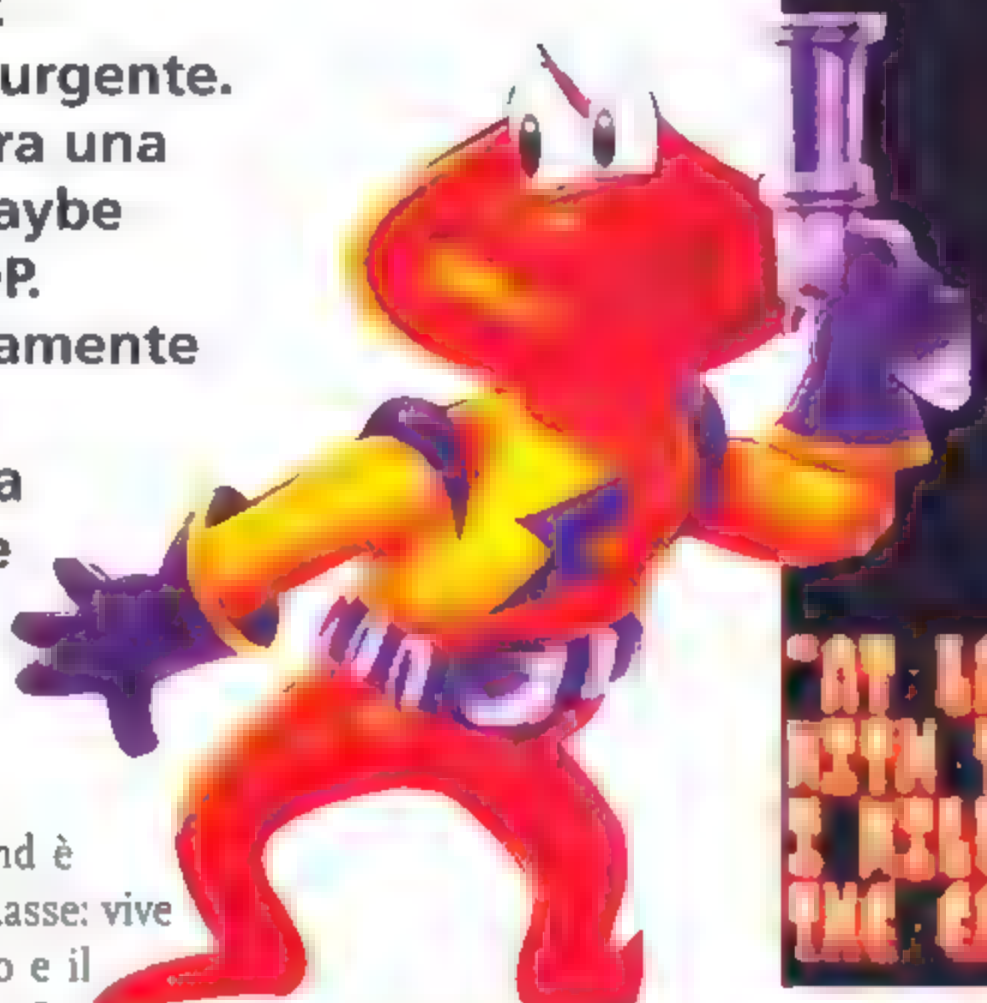
SIMULAZIONE

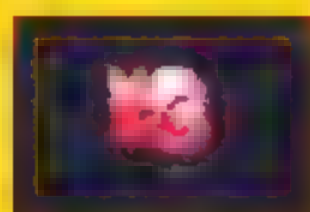
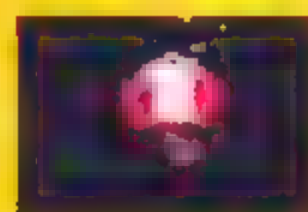
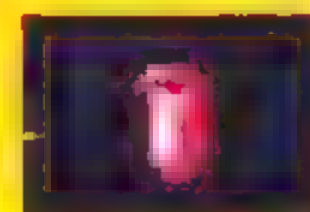
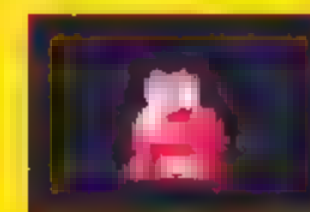
SOTTO CONTROLLO

La formica gialla è stat uccisa dalle rosse. Niente paura, c'è ne già un'altra pronta a prenderne il posto.

Inizialmente la regina deve preoccuparsi di trovare un posto sicuro dove deporre le uova, impresa non facile.

JAMES POND 3

Chiamata per James Pond. STOP. Messaggio urgente. STOP. Ancora una volta Dr. Maybe minaccia mondo. STOP. Presentarsi immediatamente quartier generale per informazioni prossima missione. STOP. Nome operazione: Starfish. STOP. Fine messaggio. STOP.

C'è da dire che James Pond è veramente una pesce di classe: vive su un lussuoso piroscafo e il suo mezzo di trasporto preferito è un anfibio (il "famoso" Austin Marlin Laggonda). Oltre a essere un esperto di armi possiede anche un nutrito arsenale di scherzi... a parte, naturalmente (non ho parole! NdR). Pond è senza dubbio l'agente segreto più "in" di tutti i tempi, e questa volta deve portare a termine l'operazione Starfish. Deciso e imperturbabile come non mai, il nostro merluzzo affronterà senza timore i suoi nemici e li sbaraglierà in men che non si dica: con lui la riuscita di una missione è garantita al 100%, ...a meno che non siate proprio delle schiappe. James Pond è infatti dotato di un talento innato e di un incredibile spirito di sopravvivenza, è maestro nell'ar3te del camuffamento ed è un

OGGETTI

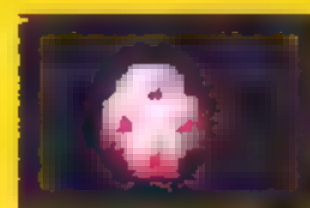
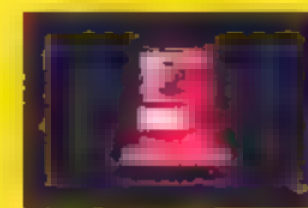
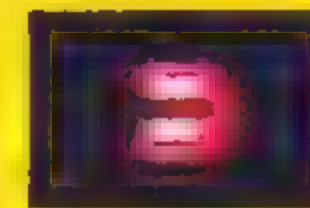
CASCO
Vi protegge dai soffitti pungenti e dalla caduta di oggetti. Oltre che dalla canonica multa del vigile di turno.

PISTOLA
Spara proiettili di ogni sorta (dolci, fragole, arance...). Per fare il pieno di munizioni dovrete assorbire energia dai carri di frutta.

OMBRELLO
Rallenta e aiuta a controllare la caduta quando si vola da altezze poco raccomandabili. Molto utile.

DINAMITE
Potrete raccoglierla e gettarla addosso ai nemici. Non sto a spiegarvi quale sarà il risultato se lo farete.

COSTUME DA FRUTTO
Con questo costume potrete rotolare addosso ai nemici, inoltre sarà per voi un ulteriore protezione in caso foste colpiti.

FORMAGGIO
Serve per rifocillarsi e quindi fare il pieno di energia. Un pesce che mangia formaggio?

OCCHIALI A RAGGI X
Indossandoli potrete vedere i blocchi nascosti. Un po' come Superman...

BOMBE
Per farle esplodere dovrete prima raccoglierle e poi lanciarle nella direzione desiderata.

CUORE
Un'utilissima vita-extra che, visto l'ambiente in cui ci si muove non è da buttar via.

BOTTE
Può essere lanciata contro i nemici. Il che risulta sempre utile.

ROCCIA
Usatela come arma, ma a lungo andare si fracasserà.

TV
Può essere scaraventata addosso ai nemici. Che muoiono per overdose di Mike Bongiorno.

DENTIERA
Può essere utilizzata come arma. Ma potete anche renderla a Zio Eufemio

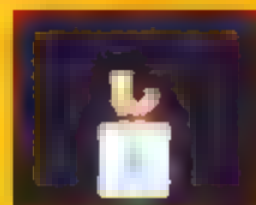
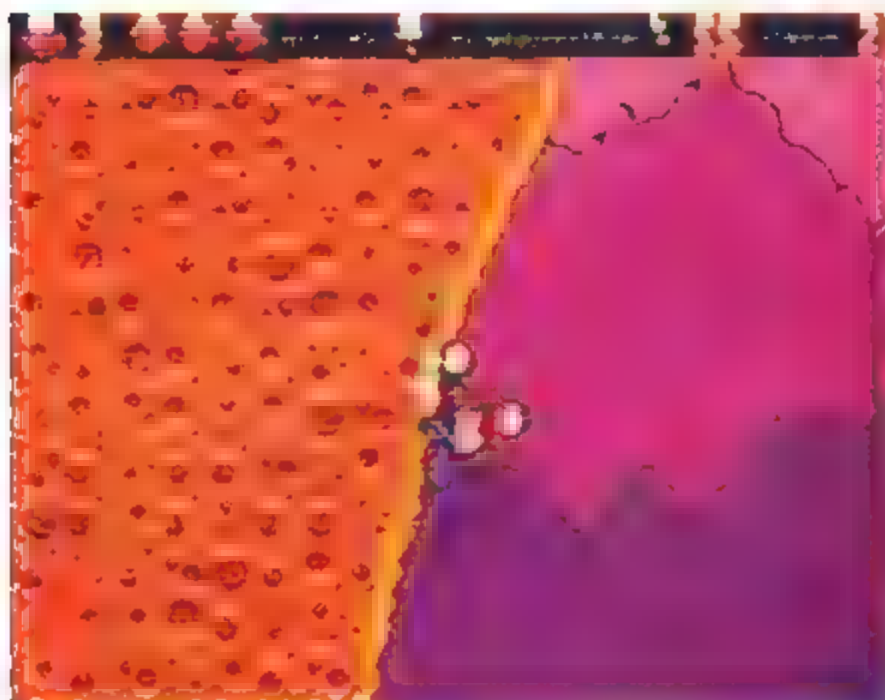
Bisogna colpire ogni cubo, non si sai mai cosa nasconde. In questo caso... 25000 punti.

BONUS

ARINGA ROSSA se la mangiate diventerete invulnerabili.

MONETA 25.000 punti. Con la penuria di soldi che c'è in giro, va bene anche questa.

TROFEO 50.000 punti. Certo, non è come vincere la coppa dei Campioni, però.

CORONA 100.000 punti. E non ditemi a dire che non vi fanno comodo.

LUNA 50 punti. Raccogliendone 1000 otterrete una vita-extra.

Non sempre la vita è facile, a volte gli sforzi da compiere la rendono così traumatica!

In questa fase di gioco il secondo cubo era celato, sta a voi riuscire a scovarlo.

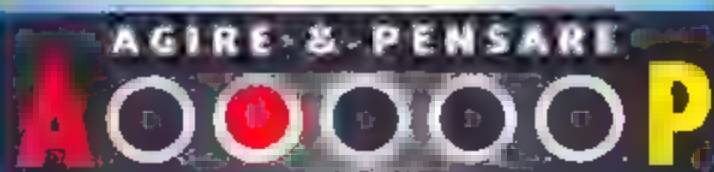
favoloso atleta. Nessuna missione è troppo pericolosa per lui: James Pond è il migliore!
Tutte queste inutili presentazioni servono solo a introdurre un platform-game come tanti altri, ma con alcune caratteristiche molto interessanti: tanto per cominciare il gioco ha tre finali diversi, i livelli da affrontare sono più di 100 (nemmeno i programmatori sanno esattamente quanti ce ne sono!), e James Pond ha più di un obiettivo da raggiungere; se aggiungete che dovrete scoprire un'infinità di percorsi segreti e una marea di bonus nascosti, beh allora avrete sicuramente capito che non si tratta del solito giochillo della domenica, anche perché non dovrete limitarvi a uccidere i nemici e superare meccanicamente un livello: a volte vi capiterà di trovarvi in vie apparentemente senza uscita, ma fate attenzione, perché sicuramente ci sono dei blocchi nascosti che potrete vedere solo indossando un paio occhiali a raggi X; alcuni nemici vi potranno sembrare indistruttibili, comunque non datevi mai per vinti: con l'uso prudente di esplosivo potrete ottenere di risultati efficaci; James Pond dovrà anche ritrovare i tre agenti segreti scomparsi mentre davano la caccia al tanto temuto Dr. Maybe. Lungo tutto il percorso troverete, o meglio, dovrete trovare, le lune bonus nascoste tra le fronde degli alberi e nei punti più impensati; raccoglietene il più possibile perché vi potranno essere di grande aiuto. Per rendere l'idea di quanto sia bello *James Pond 3* posso dirvi che continua felicemente la tradizione delle prime due puntate (e chi le ha provate sa di che cosa parlo); se invece non avete mai sentito parlare di James Pond, spero che sia perché vivete in una grotta posta sopra la sommità di una montagna inesplorata, perché solo in questo caso sarete perdonati! Per la serie "non me ne frega niente della pubblicità occulta": precipitatevi dal rivenditore più vicino e acquistate la cartuccia di *James Pond 3*!!!

• *Heidy*

COMMENTO

Se la Electronic Arts avesse prodotto un platform scialbo, poco divertente, scarsamente realizzato e privo di idee mi sarei stupita non poco. Ecco perché non sono rimasta sorpresa più di tanto quando ho giocato per la prima volta a *James Pond 3*: ormai il marchio è una garanzia di qualità!
Il gioco vi piacerà senza dubbio per la fantasia e la ricchezza di elementi dei livelli e perché no della carica di simpatia del personaggio principale e dei suoi buffissimi nemici. Forse la grafica non è delle migliori, ma la giocabilità e la struttura di gioco la fanno senz'altro da padrone, senza contare l'estrema longevità.

SCHEDA TECNICA

Titolo	James Pond 3
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Ufficiale
N. Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

Sicuramente quando uno dice che è a pezzi non intende certo riferirsi al modo in cui deambula e si smonta il nostro amico Plok oppure al motore della 127 di Raist, ma se mi capiterà di ricevere per posta un braccio o una gamba mi ricrederò... senza ombra di "gubbio"!

Plok si aggira in cerca della regina delle pulci, i suoi pugni e i suoi piedi volano in cerca di prede.

Evitate le lische di pesce. Non solo possono incastrarsi nell'esofago, ma possono fare anche molto male.

Insomma, non si può mai stare tranquilli! Tu spruzzi insetticida da una parte all'altra della tua casina, e dopo un po' chi ti ritrovi annidato in piccoli buchi nascosti?... le maledette pulci!!! (Si dice che quelle straniere siano molto più resistenti....).
Se non amate le pulci c'è certamente qualcuno che le tollera molto meno di voi: Plok, ovvero l'omino smontabile per eccellenza! Il nostro amico se ne stava tranquillo nella sua casetta sull'isola di Akrillic, ridente lembo di terra facente parte del famoso arcipelago Poly-Esta, quando casualmente si accorge che manca la sua adorata bandiera (una cosina sobria, poco colorata, con un semplice scritta "vote for Plok"). Sciagura!
Avrete certamente capito che sarete proprio voi a dover aiutare questo indomabile eroe nella sua affannosa ricerca. Dovrete recarvi nella vicina Cotton Island per iniziare la vostra ricerca e sarà proprio da questo momento che avranno inizio i guai...
Durante il viaggio infatti vi troverete di fronte nemici e pericoli di ogni genere, a cominciare dai terribili pesci di metallo chiamati Gibson che vedrete sgusciare fuori dall'acqua spinti dalla loro insana paura di arrugginire, per non parlare della miriade di indigeni Shprouts, una popolazione autoctona di Poly-Esta, che sembra non gradire affatto la vostra visita, finendo poi col parlare dei Budd Lite, una specie molto pericolosa di fiori che cercherà di farvi fuori con un malefico spruzzo!! La vostra strada sarà lunga e tortuosa, ma alla fine giungerete dalla terrificante regina delle pulci (bleahh) e vi prenderete così la vostra rivincita.
Il sistema di gioco è quello caratteristico dei giochi a piattaforme con svariati livelli da superare, ciò che rende avvin-

Personaggi carini nel mondo dei videogiochi nascono come funghi e il nostro snodato Plok non scherza...

"Cosa diavolo ci fanno i miei boxer su questo spillo?" E pensare che pensavo di avercela fatto...

cente questa cartuccia però, è la grande varietà di costumi e veicoli che troverete durante il gioco e che vi aiuteranno a proseguire nel vostro intento.
La vera novità di Plok sta nel fatto che per far fuori i nemici il nostro amico "si smonta" letteralmente, ovvero scaraventa addosso agli avversari i suoi arti inferiori e superiori... quando si dice che un pugno va proprio a segno!!!
Ricordate però che le parti lanciate tornano indietro più lentamente se non colpiscono qualcosa, quindi vi converrà cercare di prendere bene la mira per evitare che il povero corpicino di Plok se ne vada saltellando in giro senza alcun controllo per troppo tempo!
Oltre a questo tipo di arma, potrete usufruire anche del potere di un prezioso amuleto magico, perso dal nonno di Plok parecchio tempo fa.
Amuleto che dovrete ritrovare e utilizzare solo quando è davvero necessario, perché vi trasformerà in un vero e proprio ciclone ma per breve tempo.
Per finire devo darvi qualche ragguaglio sul sistema di continua di questo gioco: inizialmente partirete senza possederne nemmeno uno, durante il gioco però avrete la possibilità di acquisirli cercando di accaparrarvi le tessere che compongono il nome Plok, ogni volta che

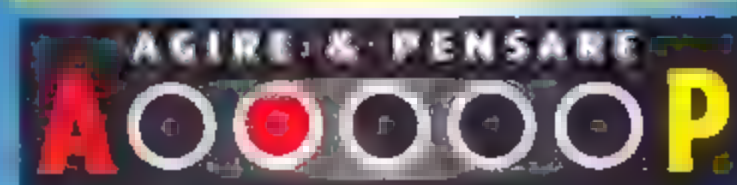
La mappa in cui Polk deve muoversi per vincere la battaglia contro le fameliche pulci, sembra Anacapri, vero?

riuscirete a completare una sezione (e arrivare alla bandiera successiva) senza perdere neanche una vita vi verrà data una tesserina.
Inoltre vi sono particolari punti durante il gioco, che possono essere definiti chek-point, che si trovano dopo due particolari mostri di fine livello: Rockyfella e Bobbins Brothers, una volta superati, la posizione verrà memorizzata e la manterrete anche se spegnerete il vostro SNES.
Buona fortuna allora... e occhio a non perdere i pezzi per strada!

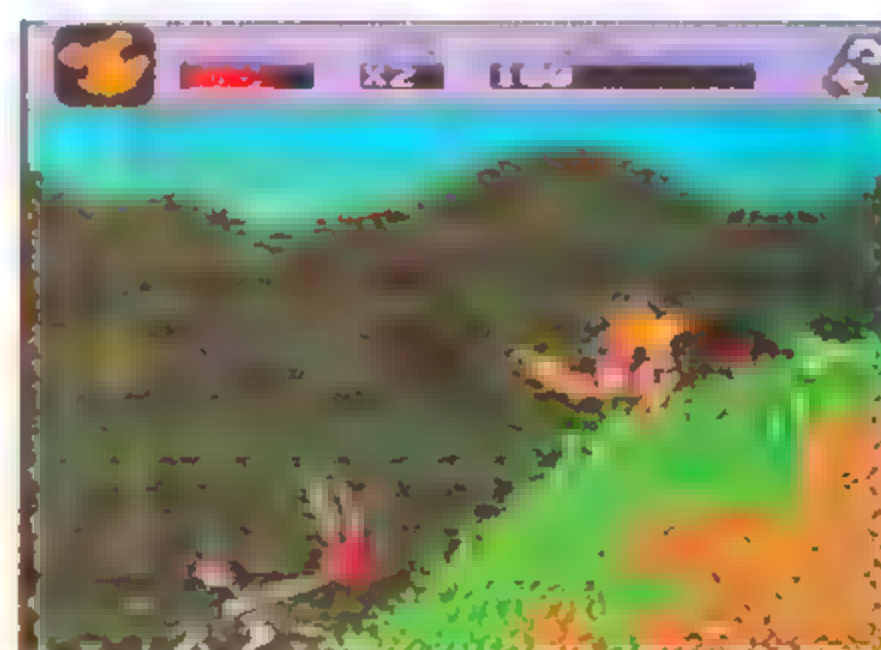
• *Red Fury*

Si ringrazia Joystick Fun - MI

COMMENTO

Plok è un gioco davvero molto bello soprattutto per la varietà di oggetti, travestimenti e veicoli che si possono utilizzare durante il gioco. La grafica è davvero carina, molto colorata e rifinita in tutte le sue sfumature, ma la cosa davvero grande è il sonoro: da sballo. Non solo ascolterete un'armonica da fare invidia a Edoardo Bennato ma vi divertirete a utilizzare i vari costumi in base al sottofondo musicale che ricordano i film di maggior successo come Rocky e Terminator.
Né troppo semplice, né troppo complesso è sicuramente un titolo da consigliare proprio a tutti.

AWESOME POSSUM

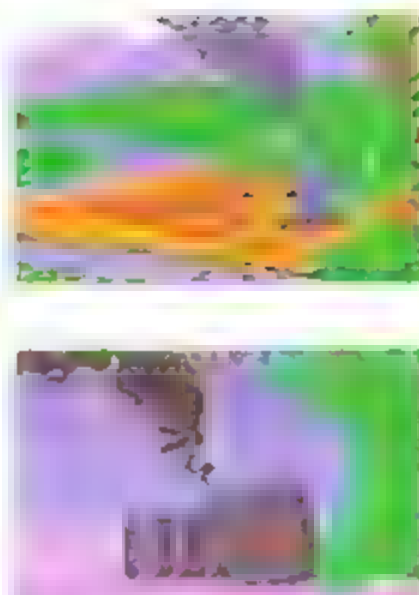
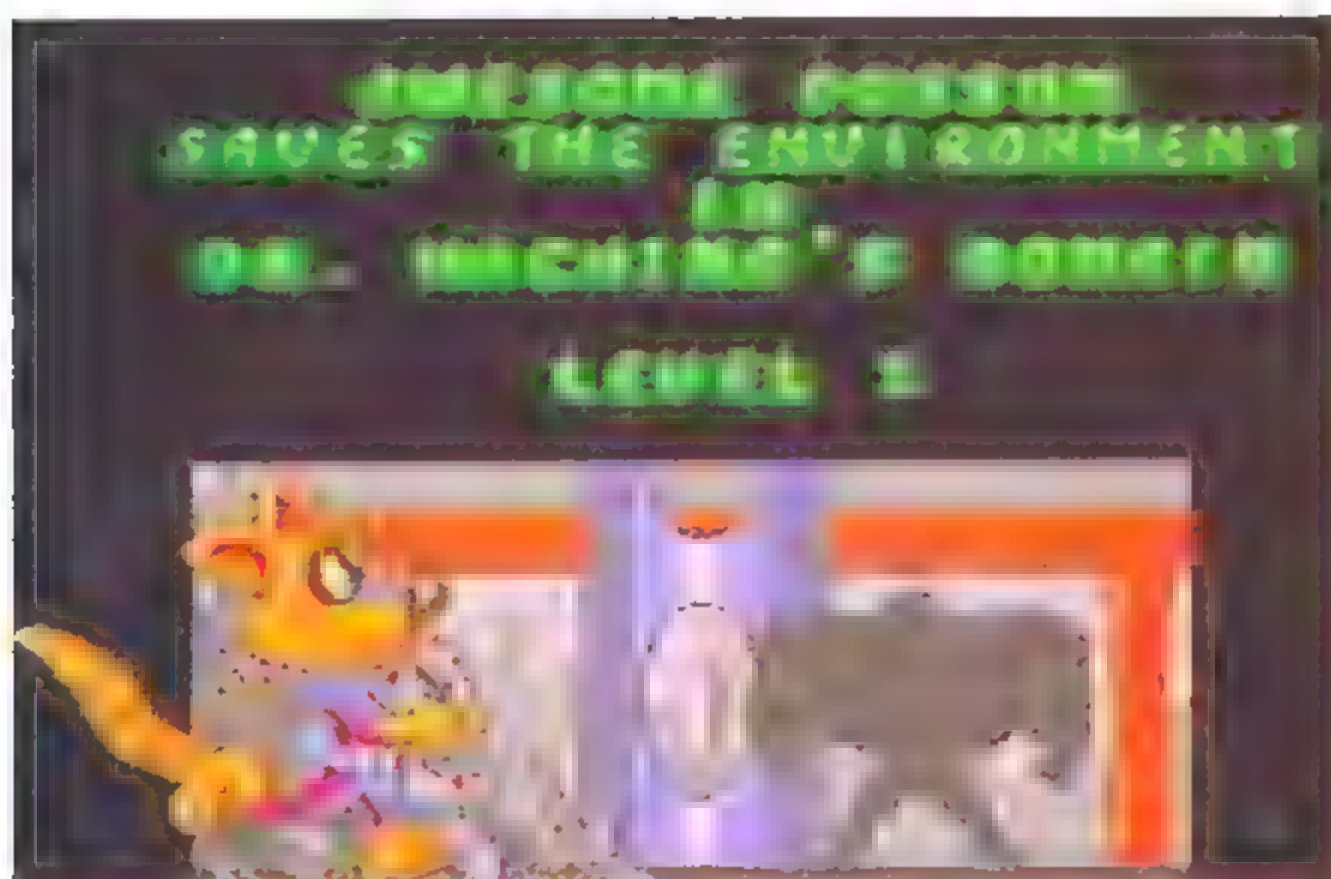
Per centinaia di anni noi umani (tu cosa? NdR) abbiamo incautamente inquinato il nostro caro vecchio pianeta. Oggi, sull'orlo di un collasso ambientale, un nuovo paladino ecologico si aggiunge alla schiera dei videoeroi antinquinamento. Dopo un porcospino e un delfino, è un marsupiale l'ultimo crociato ecologista della Tengen: *Awesome Possum*!

Una pazza cavalcata in groppa a un rinoceronte? Anche questo è possibile in *Awesome Possum*.

Un simpatico ammiratore del nostro opossum cerca di raggiungerlo onde potergli dimostrare la sua stima!

Sonic, Ecco, Awesome Possum, e prima ancora Capitan Planet: i personaggi dei videogiochi che si battono a favore della causa ambientalista nascono come funghi. Del resto, se Sparta piange, Atene non ride, infatti anche il mondo dei fumetti, la cui parentela con quello dei videogame si fa, col passar del tempo, via via più evidente, fa spesso da portavoce di problemi ecologici e ambientali. Per citare un esempio illustre, anche Martin Mystere (quello vero, non il nostro recensore imberbe), il celebre protagonista della fortunata collana della Sergio Bonelli Editore, dedica spesso ampio spazio, e sovente interi albi, a storie in cui è l'inquinamento a essere il vero antagonista della situazione. È questo dunque un segnale incoraggiante, un'avvisaglia del rinnovato interesse da parte della razza umana nei confronti del malessere del Pianeta Malato (per usare le parole di David Attenborough)? O si tratta invece di un preoccupante sintomo dell'inizio della fine?

Ai posteri l'ardua sentenza, nella speranza, comunque, di non essere arrivati troppo tardi! In ogni caso, a prescindere dai miei sinistri presagi, *Awesome Possum* è fondamentalmente un frenetico clone di *Sonic* in cui il protagonista,

Un'affilatissima lama rotante sbarra il passo al nostro eroe: niente paura non sarà certo un disco di molibdeno temperato a preoccuparci... o forse sì? Dopotutto, ora che ci penso, non mi interessa neppure passare di qui.

A destra, una romantica passeggiatina sul fondo dell'Oceano Pacifico è proprio quello che ci vuole per terminare degnamente la giornata.

Fusti inquinanti negli Oceani,foreste pluviali in fiamme, le banchise polari che si sciolgono... ma non preoccupatevi le cose potrebbero andare anche peggio: potrebbe piovere tutto il week-end.

un simpatico opossum appunto, cerca di ripulire la vecchia Terra da tutte le scorie che la inquinano e, invece di distruggerle (causando così altro inquinamento), si limita a recuperarle per poterle poi riciclare. Il tutto si svolge in ben 13 livelli di gioco e 12 di bonus, per un ragguardevole totale di 25 stage. Oltre a questo il gioco propone, al termine di ogni schema "regolare", un bizzarro gioco a quiz in cui il giocatore potrà confrontare la propria cultura in campo ecologico rispondendo alle domande (ne sono disponibili più di 300) che un'apposita commissione di animali (no, non mi riferisco a Mike Bongiorno o a Pippo Baudo, intendo animali veri!) rivolgerà al nostro beniamino. Un'ultima cosa: *Awesome Possum* è probabilmente il gioco più "chiacchierato" mai uscito per Megadrive dai tempi di *Joe Montana Sports Talk Football*, il suo logorroico protagonista infatti ha la tendenza di commentare in continuazione il gioco facendo uso di almeno 80 frasi digitalizzate diverse con cui riesce a ricreare un'atmosfera da perfetto "cartoon"!

• *Vordak*

UN PIANETA DA SALVARE...

L'avventuroso viaggio del nostro amico chiacchierone ha luogo attraverso quattro diverse zone della Terra che io, in qualità di novello Virgilio, mi premurerò di illustrarvi. Prego pertanto lor signori di avere la bontà di seguirmi nelle...

FORESTA PLUVIALE

È la regione in cui ha inizio il gioco e quindi anche quella più facile da superare. Localizzata idealmente nella foresta Amazzonica, la Foresta Pluviale, è una regione occupata da robot armati di sega elettrica con cui tentano di abbattere l'ormai ultimo polmone verde della nostra beneamata Madre Terra.
Qui farete la vostra conoscenza con Killer Bee, una gigantesca ape sul dorso della quale potrete volare tra i rami degli altissimi alberi secolari e raggiungere così luoghi altrimenti inaccessibili.

CIRCOLO POLARE ARTICO

La gelida banchisa polare coi suoi ghiacci eterni ospita una curiosa specie di nemico: si tratta in sostanza di un particolare tipo di cane-robot dotato di affilatissimi denti e tenacissime mandibole di titanio temprato con le quali tenta di tritare il malcapitato opossum. Per fortuna a dar man forte al nostro beniamino ci pensa Arctic Bird, un'enorme rondine marina che, coi suoi 3,5 metri di apertura alare è in grado di tirare fuori *Awesome Opossum* dai guai nei momenti più critici e condurlo quindi al sicuro.

CAVERNE SUBACQUEE

Le vaste caverne sottomarine dell'Oceano Pacifico sono il teatro naturale della seconda fase di gioco in cui il nostro eroe, appositamente attrezzato di muta e respiratore, dovrà vedersela con robot subacquei armati di arpione e fiocina e con alcuni strani veicoli dotati di un enorme trapano con tanto di punta di diamante. Il vostro contatto in queste acque è Mantha Ray, una gigantesca (chi l'avrebbe mai detto?) manta. Col suo aiuto potrete viaggiare più velocemente e avere la meglio su alcuni pericolosi avversari.

DOMINIO DEL DR. MACHINO

Un desolato paesaggio di degradazione ambientale fa da sfondo a questo livello particolarmente ostico e insidioso. Le peggiori creature partorite dalla contorta e malvagia mente del Dr. Machino le fanno da padrone in uno scenario che ricorda vagamente una città devastata dall'apocalisse nucleare. Fortunatamente, il più potente alleato del nostro simpatico marsupiale, Red Rhino (il nome di un'animale domestico? Rinoceronte! Ehm...) è disponibile e pronto ad aiutarci abbattendo a cornate tutto ciò che si appresta a sbarrarci il passo verso la Fortezza dei Rifiuti, ossia l'ultimo schema in cui avremo finalmente la possibilità di scontrarci direttamente con il folle Dr. Machino.

GRAFICA: Ben realizzato lo sprite e l'animazione del protagonista

SONORO: Ottime le frasi campionate, simpatico il sottofondo musicale

GIOCAB: Il classico e collaudatissimo metodo di controllo dei platform non delude

SFIDA: 25 schemi di gioco, oltre 300 domande di cultura ambientale, più di così

COMMENTO

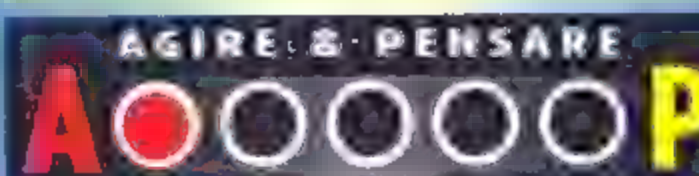
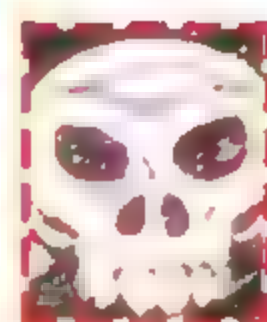
Va bene, non sarà originalissimo, ma devo dire che questo *Awesome Possum* piace proprio. Il gioco è velocissimo, pieno zeppo di bonus nascosti, passaggi segreti e tutta la panoplia di diavolerie che fa di un gioco a piattaforme un buon gioco. Il sonoro, in particolare, è fantastico: le frasi con cui il nostro amico opossum commenta ogni fase di gioco sono irresistibili, almeno per chi ha una certa dimestichezza con la lingua inglese. Intelligente la scelta di "unire l'utile al dilettevole" introducendo un istruttivo quiz sul tema ecologico (la lotta per la salvaguardia ambientale si combatte anche così). Consigliato a tutti gli amanti della natura che, invece di fare un pic-nic domenicale sporcando il prato in cui bivaccano, preferiscono trascorrere il pomeriggio con un simpatico e divertente videogioco.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Awesome Possum
Casa	Tengen
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○ P

Caro giudice Di Pietro, quando avrà finito di occuparsi di Tangentopoli, le spiacerebbe fare luce su un'altra scandalosa vicenda? Mi riferisco a seguitopoli, orrenda serie di crimini perpetrata da programmatori senza fantasia...

FACCIAMO L'APPELLO

Numerosissimi sono i cattivi che si frapporranno tra voi e la vittoria finale. Ecco di seguito i più cattivi e significativi boss di fine livello.

BART

Non si chiama Simpson di cognome, ed è un vero budino da battere. Picchiatelo in tutta tranquillità.

MC COY

Ecco, questa specie di Schwarzenegger con celluite fa già più impressione, grosso come è. Non avvicinatevi troppo o vi farà a fettine.

M-FRAME

Droide ben armato e che colpisce anche a distanza. Aggiratelo alle spalle e afferratelo per averne ragione.

HUNTER(S)

Sono tre spadaccini indivisibili che devono essere affrontati con le stesse scivolate usate con Mc Coy.

CALSONIC

Ehi bello, mai pensato di mettersi a dieta? Attenti, ha una pistola. Aggiratelo e non avrete problemi.

????????

No, non mi si è inceppato il tasto dei punti interrogativi, solo che questo mutante è così scorbutico da non dire nemmeno il suo nome.

BURNET

Figlio di Carla Fracci e di D'Artagnan, questo bel fusto cercherà di farvi la pelle piroettando e zampettando per l'aere (© Troisi da Non ci Resta che Piangere).

KULMBACH

È il ciccione protagonista delle sequenze animate di intermezzo. Tutto sommato abbordabile, tanto da farvi sospettare che non sia lui il fetentone ultimo.

VELK

Il vostro alter-ego cattivo. Senza dubbio il più temibile di tutti gli avversari, anche se dopo alcuni incontri non sembrerà più così imbattibile.

YAMAOKA

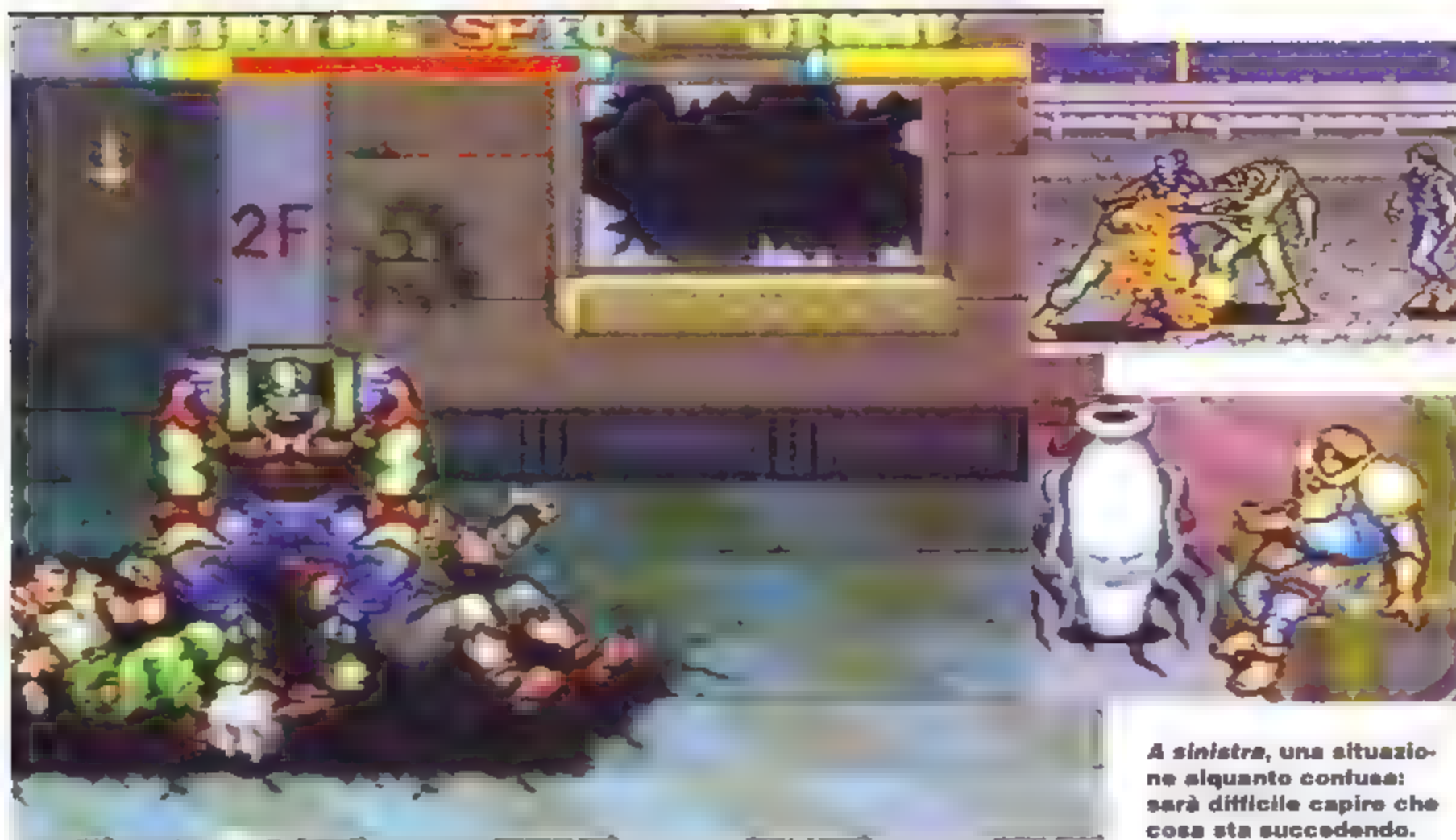
Per la miseria se è grosso! Preghiera e digiuno vi aiuteranno contro questo autentico demonio. Ma forse vi basteranno un paio di scivolate.

TOMY

Altro tizio ciclopico. Ma non ti vergogni a picchiare un fiore di ragazza come la piccola Elfie, grande e grosso come sei? Come dici? Ti ha dato un due di picche? Ah beh...

Egregio giudice, il reato è grave: sottrazione di soldi a minori (e anche a maggiori) con la somministrazione di giochi consistenti in riedizioni di titoli precedenti. La pena che le suggerisco è una serie di iniezioni di fantasia per i suddetti imputati. Tuttavia, esimio giudice, vorrei farLe notare come i programmatori di *Rushing Beat III* meritino l'assoluzione per insufficienza di copia, avendo essi realizzato un titolo che offre elementi nuovi che possono giustificare l'acquisto della cartuccia.

Fondamentalmente il gioco ricorda molto da vicino titoli quali *Final Fight II*, con uno schema di gioco classico secondo il quale dovete affrontare e sconfiggere tutti gli avversari che vi si fanno innanzi. I livelli di gioco sono otto, suddivisi in un elevato numero di sottoscene, e a questo proposito

A quanto pare il tipo verde non se la sta passando molto bene. Credo che l'incontro stia volgendo al termine.

A sinistra, **una situazione alquanto confusa: sarà difficile capire che cosa sta succedendo.**

si presenta la prima novità degna di nota: è possibile scegliere il percorso.
Infatti, in certi punti del gioco, ci si trova davanti a dei bivi e bisogna scegliere la direzione da prendere. A seconda della scelta effettuata muteranno le sottoscene dei livelli da attraversare e i boss di fine livello da affrontare.
La trama può essere riassunta nel modo seguente: c'è un cattivone a cui la moglie ha proibito di andare a giocare a bocce con gli amici, e lui per vendicarsi ha deciso di conquistare il mondo. Per fare ciò ha messo insieme un gruppo di scienziati esperti in manipolazioni genetiche che hanno creato un'armata di esseri mutanti.
Questi esseri affiancano i soldati umani appartenenti all'esercito del cattivo soggetto. Dalla parte dei buoni ci sono ben quattro tizi: Dick, un ragazzo forte e agile che ha per amici due dragoni di fuoco, Elfin, ragazza in short che può far accorrere in suo aiuto uno stormo di uccellacci.
Infine ci sono Kythring, che può contare sull'aiuto di una gigantesca tigre, e Jimmy che scatena tempeste di fulmini a suo piacimento. Graficamente il gioco è molto curato, i personaggi sono disegnati e animati ottimamente e il sonoro non è da meno, con una serie di brani godibilissimi e che sposano perfettamente l'atmosfera del gioco. Anche i vari livelli del gioco sono ben fatti e presentano delle ambientazioni varie e, a volte, persino originali, come nel caso della sequenza ambientata sulla sommità di un edificio posto in un deserto.
Elencati i lati positivi del gioco, posso passare ai difetti, anzi, al difetto: finirete questo gioco in mezzo pomeriggio.
Questa mia categorica affermazione si spiega non tanto con un'eccessiva facilità della cartuccia (che, comunque, non presenta una sfida impossibile) quanto con un numero di continua esagerato: ben 30!!! Ma cosa pensano i tizi della Jaleco, che solo i poppanti comprino i loro titoli? Comunque, se vi piace il tipo di gioco e se saprete resistere alla tentazione di usare più di un paio di continua per volta, potete tranquillamente acquistare *RB III*. Ahh, quasi dimenticavo, è incluso anche un secondo gioco (vedi Box).

• Paddy

Ma che bella fiammata! Il poveretto è irriconoscibile, e quando il fuoco si estinguerà lo sarà ancora meno.

PAGHI UNO PRENDI DUE

RB III vi offre, oltre al normale picchiaduro a scorrimento che costituisce la parte principale del gioco, anche la possibilità di affrontare uno o più amici all'interno di un ring in una sfida mortale. Un combattimento che ricorda quelli tipici dei giochi uno contro uno, con qualche notevole tocco in più. Il primo consiste nella possibilità di giocare anche in quattro, disponendo di un adattatore per collegare più joypad: ragazzi, è una vera libidine potersi picchiare tutti insieme appassionatamente. Altro punto a favore risiede nella libertà di movimento di cui godono i lottatori all'interno del ring: possono spostarsi sia in orizzontale che in verticale (e ovviamente, in diagonale). Inoltre possono essere messi a disposizione dei lottatori armi e oggetti contundenti vari, e gli stessi lottatori dispongono di una gamma di mosse differente rispetto a quelle utilizzate nel gioco principale. Per finire, è possibile scegliere tra ben sei personaggi. Ai quattro più sopra elencati si aggiungono Norton, un tizio simile a Dick, e M-Frame, un droide veloce e armato ottimamente.

COMMENTO

Personalmente credo che *RB III* sia un gioco davvero buono, sicuramente tra i migliori del suo genere. Tecnicamente è realizzato in maniera impeccabile, ottima la grafica, splendido il sonoro, assenti i rallentamenti (con un trucco: non ci sono mai più di tre avversari su schermo). Gli sprite sono grossi e ben disegnati, le ambientazioni fantasiose e colorate. Il livello di difficoltà è ben calibrato, ma quei 30 continua rovinano la festa di chi non sa resistere alle tentazioni. In più c'è l'opzione per picchiarsi selvaggiamente con gli amici, e qui il divertimento è senza fine, con la possibilità di giocare addirittura in quattro. C'è chi lo ha comprato solo per giocare quest'ultima opzione! Se invece siete interessati principalmente a un picchiaduro a scorrimento accomodatevi pure.

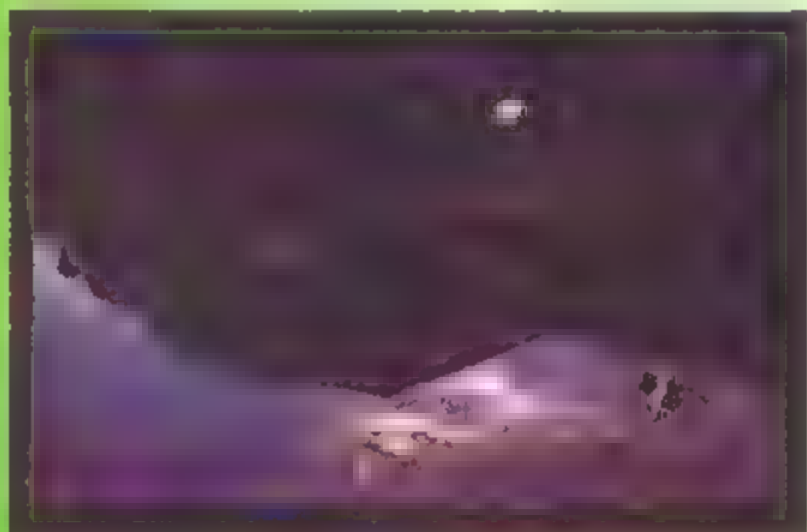
SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **R. B. III: THE PEACE KEEPERS**
Casa ______ **JALECO**
Distribuzione ______ **Import**
N. Giocatori ______ **1-4**
Continua? ______ **30**
Livelli di difficoltà ______ **3**

A 100 MT. DA MM2 PIOLA

Punto Vendita: Milano
Viale Lombardia, 25
Tel. 2360120

INCONTRI RAVVICINATI CON IL FUTURO

CASTLEVANIA BLOODLINES (MEGADRIVE)

SHOCK WAVE (3DO)

NOVITA' FEBBRAIO

MEGADRIVE/GENESIS
CASTLEVANIA BLOODLINES
THE LOST VIKINGS
TIME KILLERS
GOOFY'S
METAL FANGS
PHANTASY STAR IV

S. NES/FAMICOM
NBA JAM
CHOPLIFTER III
TURN AND BURN
BUGS BUNNY
SOLSTICE II (EQUINOX)
VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP

3DO
SHOCK WAVE
JURASSIC PARK
3D ADVENTURE
3DO ROAD RASH

JAGUAR
ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVING

NBA JAM (S. NES)

CHECKERED FLAG 2 (JAGUAR)

PANASONIC 3DO + CRASH'N BURN L. 1.499.000

WARNING!!

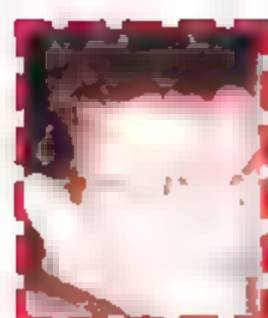
L. 790.000 **ATARI JAGUAR + CYBERNORPH + PRESA SCART**

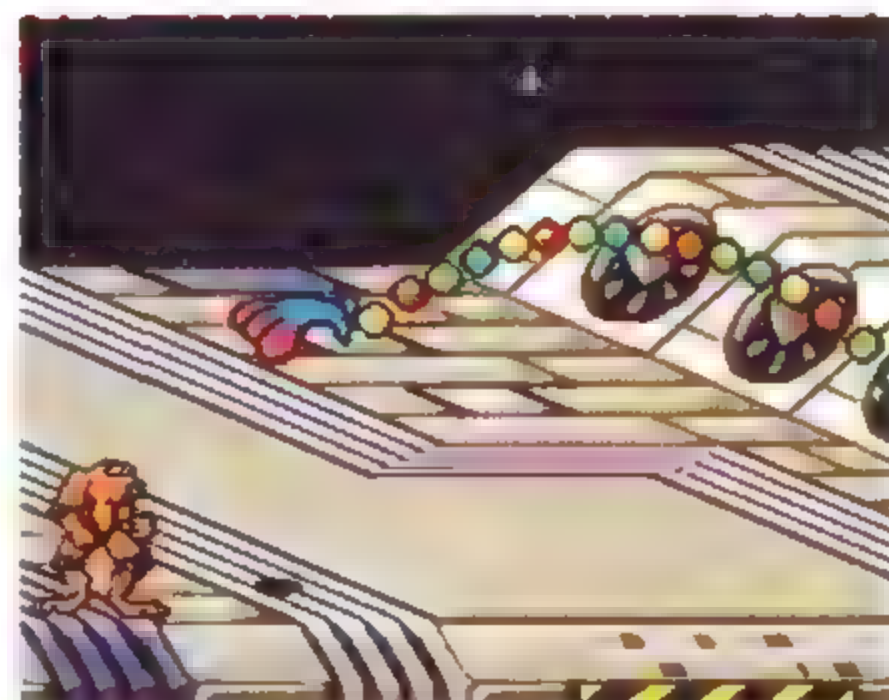
ATTENZIONE!!!

Ritiriamo in conto vendita il tuo usato.
Portaci in negozio le tue cartucce usate, le valuteremo insieme e le potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

con Corriere Espresso o Postacelere.

TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI
(02) 2360120

Il grande equilibrio tra le forze del bene e del male ha da sempre garantito l'esistenza e l'evoluzione della specie umana. Più volte hanno tentato di avere la meglio l'una sull'altra, ma mai si è avuto uno squilibrio irrimediabile tra le due forze.

L'unico modo di rompere l'equilibrio universale è sferrare un attacco di massa, coordinato e a lungo meditato. E questa chiave di volta sembra essere stata colta dalle forze del male, in particolar modo dalla tenebrosa Dark Queen, che non solo è riuscita a uscire viva dal precedente scontro con le Battletoads, ma ha anche già iniziato a mettere in pratica la pronta rivincita. Infatti, la perfida stregaccia ha capito che da sola avrebbe governato solo nel gabinetto di casa sua e, quindi, doveva cercare alleati. È così giunta a stringere un patto con un bel uomo, cattivo e potente quanto lei: Shadow Boss.
L'aria si è allora riempita di energia negativa, proprio a segnalare l'imminente catastrofe, fino a essere respirata nello stagno delle rane combattenti che hanno capito subito cosa stava succedendo.
La situazione critica le ha messe nella condizione di dover chiedere, a loro volta, aiuto; e chi meglio del duo del Drago poteva aiutarli, dato che tanto bene conoscono il tenebroso Shadow? D'accordo, forse i toni sono un pochino

Una delle numerose armi di cui dispongono i numerosi nemici del nostro quinquetto: un manone retrattile.

esagerati, ma la missione dei cinque cavalieri del bene ha sufficienti elementi caratteristici per essere classificato come uno scontro finale. Tutto ha inizio all'esterno della Colossus, base segreta delle forze del male, sulla quale il protagonista selezionato, da solo o in compagnia di un amico, deve portare a termine un'opera da imprese di pulizia, ovvero spazzare via tutte le forze nemiche, eliminando i primi tre guardiani alla fine dei diversi stage.
Come nelle regole dei picchiaduro, i mezzi a disposizione dei combattenti sono principalmente le mani e i piedi, ai quali vanno aggiunti la corsa e il salto che ben si combinano con i vari colpi.
È vero che le combinazioni di tasti con cui effettuare i colpi non sono tanti, anzi forse sono pochine, ma restano comunque tanti ed esileranti gli effetti dei pugni sui diversi nemici, come quando si picchiano le Linda Lash, tenedole per i capelli, a suon di calcioni nel sedere.
Tuttavia, non saranno certo poche le volte in cui i giocatori potranno reperire oggetti e strumenti di dimensioni e forme tali da essere usati per rompere i denti anche ai nemici più testardi.
Inoltre, il gioco non prevede solo un continuo e noioso picchia qui e picchia là, ma anche delle sezioni in cui il gio-

I nostri eroi dovranno darsi da fare per sconfiggere i cattivi di turno. D'altronde fa parte delle loro qualità uscire da situazioni pericolose.

COMMENTO

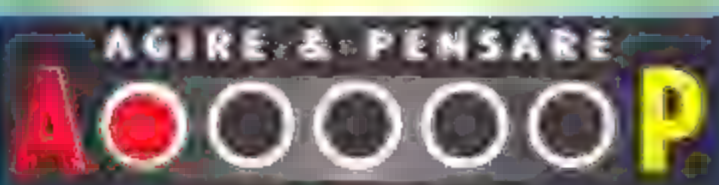
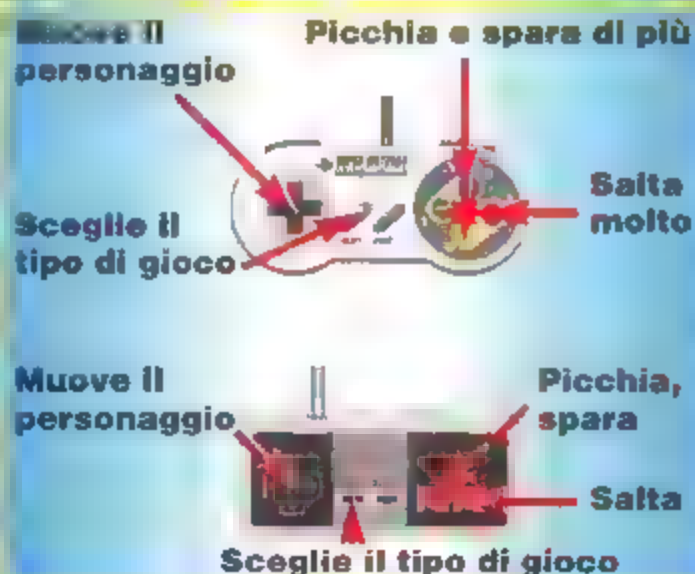
NES E SNES

Tutto molto bello! Queste sono le uniche parole che possono descrivere il gioco, anche se ci sono delle critiche da fare per quanto riguarda un aspetto e cioè: il gioco è molto simile a *Battletoads*, e per chi non lo ha ancora digerito, questo potrebbe essere un acquisto superfluo. Per tutti gli altri, amanti dei picchiaduro e fan della precedente avventura, il gioco è indicatissimo, dato che presenta una giocabilità eccezionale, un sonoro stupendo e una grafica da non credere. Le diverse sezioni e le differenti tecniche dei protagonisti aggiungono al tutto una buona dose di varietà, mentre il graduato livello di difficoltà contribuisce ottimamente alla longevità del gioco.

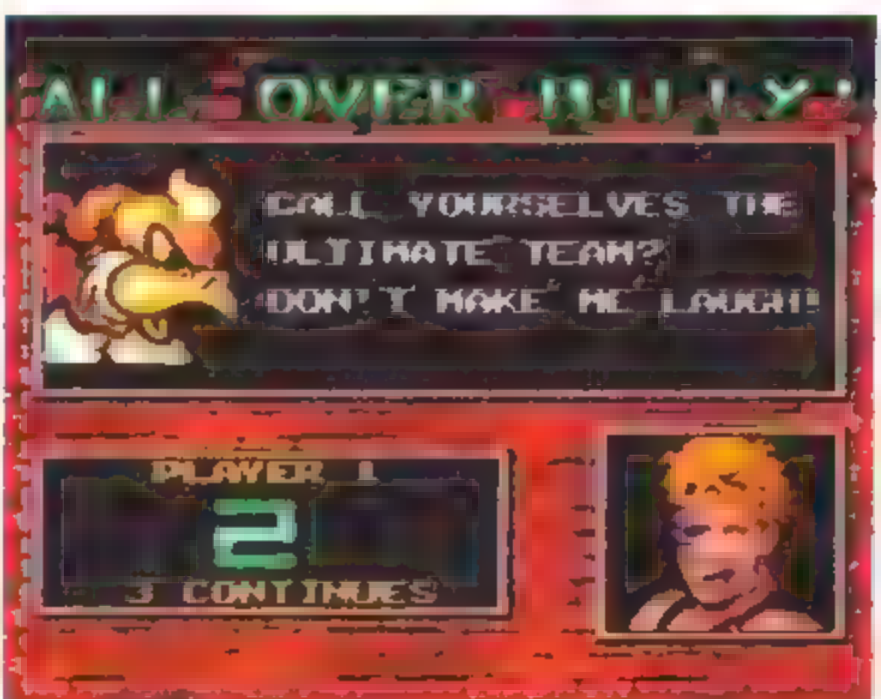
SCHEDA TECNICA

Titolo	Battletoads & Double Dragon
Casa	Tradewest
Distribuzione	GIG
N°Giocatori	1-2
Continua?	3
Livel. di difficoltà	1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

catore è chiamato a guidare dei mezzi, con i quali deve portare a termine determinati percorsi, quasi sempre accoppiati con alcune missioni specifiche. Ad esempio, nel caso delle Speeder Bike, le moto a reazione, bisogna affrontare i meandri interni dell'astronave, cercando in un primo momento di evitare gli ostacoli, in un secondo momento di scalciare i nemici dalle loro selle e infine di colpire quanti più vasi-bonus possibili.

Più bella e spettacolare è senza dubbio un'altra sezione, ovvero quella in cui si è a bordo di una piccola e indifesa navicella, che si deve guidare attraverso un campo di asteroidi, evitando e colpendo i massi vaganti che si scindono a ogni colpo ricevuto - il che ricorda vagamente il celebre *Asteroids*.

Alla fine della sezione, lo scontro con l'astronave madre fa subire l'ennesima metamorfosi al gioco, facendolo diventare un discreto shoot'em-up. L'ultima

Per billy è finita male, s'è "sciunkato" un saccagnone di botte e se ritorna a casa con le pive nel sacco.

GALLERIA DI CATTIVI...

SHADOW MARINE: uno dei seguaci de Boss ombroso, è munito di uno scafandro che lo fa sembrare una scatoletta di tonno. È uno dei nemici più deboli.

RETRO BLASTER: questo involucro metallico svolazza e spara sui nostri eroi, ma basta prenderlo a calci per fargli saltare tutte le rotelle.

MACHNO-MITT: il manone con la prolunga non è per niente un nemico impossibile. Dopo alcune gomitate la pianterà di fare la manomorta.

WALKER: il seguace meccanico della regina. È molto utile in quanto, una volta distrutto, si potranno usare le sue gambe come se fossero spranghe.

DOORMAN OF DOOM: il tipaccio si nasconde all'interno degli ascensori e si diverte a lanciare candelotti di dinamite. Per ucciderlo sarà sufficiente rispedirgli indietro le candeline fumanti.

RYDER: forse solo Vordak rompe le palle come lui! Nella sezione degli Speeder Bik, cerca in tutti i modi di farci cadere dal sellino il che provoca la perdita di una vita.

GUIDO: già il suo nome dice tutto! Ciò nonostante è meglio prestargli attenzione, i pazzi sono sempre imprevedibili!

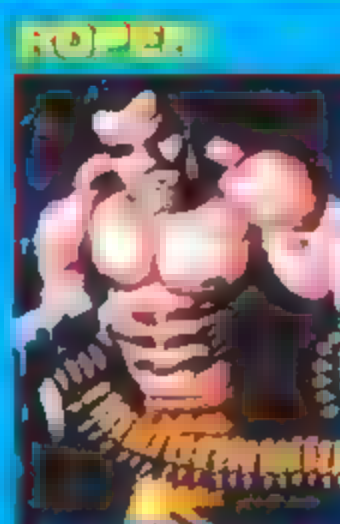
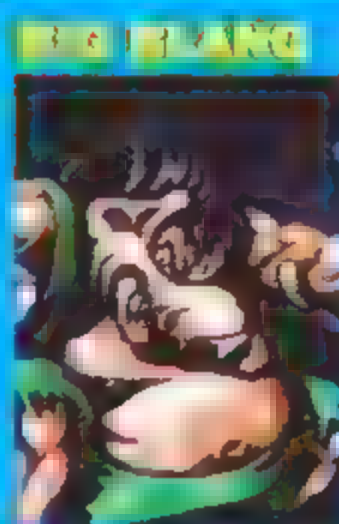
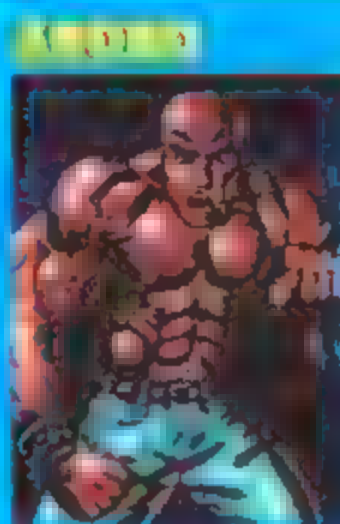
LINDA LASH: una vecchia conoscenza del duo Dragon. Infatti è quel grande pezzo di... bionda che, con la frusta, ha fatto già soffrire una valanga di uomini.

RAVEN: proprio come nella precedente avventura delle rane mutanti, questi corvi si annidano nei pozzi, pronti a tagliare la corda che ci sostiene.

SECURI-CAM: non si tratta di una semplice telecamera, ma di un terribile mezzo di difesa dell'astronave che fa fuoco a raffica.

BUZZ DISC: anche questo è un mezzo di protezione che ostacola la discesa nei pozzi, muovendosi sui muri ed emettendo scariche da diecimila volt.

COLOSSUS: A bordo di una navicella si deve prima raggiungere l'astronave madre, superando degli asteroidi, poi distruggere i vari dischi volanti che la stessa emette e, infine, distruggerla in un micidiale duello.

GENERAL SLAUGHTER: la sua potente (ma vuota) testa di legno gli conferisce una forza del tutto particolare.

Una serie di immagini delle tre versioni del gioco. Ognuna possiede pregi e difetti, ma non sempre sono distribuiti in egual misura.

missione da compiere consiste nel sabotare un missile a testata mutlipla diretto sulla Terra, il che richiede prima una nuova e massiccia manica di botte a tutti coloro che si ergono ad ostacolo.
Il finalone del gioco prevede il prevedibile e provvidenziale scontro con i due colpevoli di un simile pandemonio e cioè con la coppia più brutta e cattiva del mondo. Tutto qui? Ebbene sì, anche se il più volte riciclato schema di gioco picchiaduro si è arricchito di sezioni speciali, il gioco resta sostanzialmente l'ennesimo titolo della serie, che però non è niente male per gli amanti del genere e per coloro che cercano risse videoludiche senza doversi studiare troppe mosse.
Per una volta al diavolo l'originalità, gustiamoci un gioco che non pretende certo di diventare un hit, ma che si rivela davvero divertente.
D'altro canto "chi visse sperando, morir non si può dire..."

• *Log*

IL NOME DELLA ROSA

I cinque personaggi di cui potrete vestire i panni sono ben noti ai videogiocatori più accaniti. I tre rospi da battaglia e i due protagonisti della fortunatissima serie del doppio drago.
Al di là dei fetenti nomi dei rospacci (che per informazione significano brufolo, verruche, ecc.), i due ragazzi del dragone hanno nomi più normali. Ma non starete certo a guardare un nome quando c'è da menar le mani, vero?

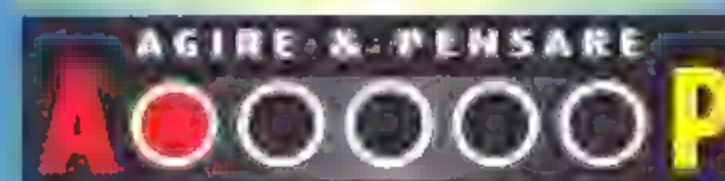
COMMENTO

MD
Il gioco è del tutto uguale alle versioni Nintendo, però è stato realizzato graficamente con alcuni dettagli in meno, e presenta una colonna sonora molto meno rockeggiante e coinvolgente. Per il resto il tipo di divertimento che se ne trae menando a destra e a manca è immutato, così come il consiglio di comprarlo solo se si è fan dei picchiaduro e dei personaggi protagonisti del gioco (i rospi combattenti e i due muscolosi ragazzi del drago), oppure se non si possiede ancora un titolo del genere e si vuole apprezzare anche questa categoria magari cominciando con un gioco non troppo difficile e abbastanza immediato.

SCHEDA TECNICA

Titolo: **Battletoads & Double Dragon**
Casa: **Tradewest**
Distribuzione: **Giochi Preziosi**
N°Giocatori: **1-2**
Continua?: **2**
Livelli di difficoltà: **1**

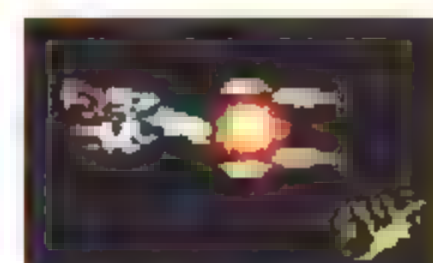
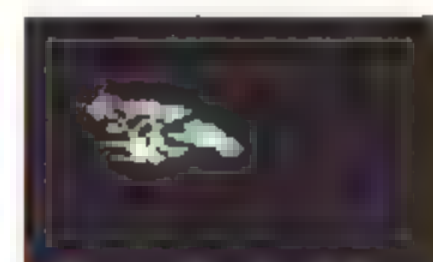
PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

"Colpisci e spazza via il malefico impero di Bydo". Così esordisce il terzo capitolo di una delle più famose saghe della storia dei shoot'em up; chiunque dovrebbe conoscerla, e molti stavano aspettando il suo ritorno. Finalmente quel momento è giunto: è arrivato R-Type III.

"Gira la palla, gira la palla" questo il motto del tipo qui sopra a cui avete fatto girare di tutto.

Ecco a voi il secondo livello in tutto il suo viscido splendore, ci vorrebbe un ombrello.

"The third lightning" è il titolo scelto dalla Irem per il terzo episodio (il secondo su Super Nintendo) delle avventûre della famosissima astronave R-9 alle prese con il suo eterno rivale: l'imperatore Bydo. Questo longevo e cocciuto imperatore, così come tutti i bravi alieni degni di questo nome, è deciso a conquistare la vostra amata Terra, e voi, soltanto voi, potrete fargli cambiare idea per l'ennesima volta.

La vostra missione inizia nello spazio dove affronterete detriti spaziali e distratti mech armati di fucile, dovrete inoltre combattere basi orbitanti animate dal MODE 7 e vi confronterete con un boss di fine livello che assomiglia a C-1 P-8 (il robot della saga di Guerre Stellari che aveva la parvenza di una Manzotin formato gigante). Passerete quindi a una viscida base aliena che trasuda "slime" e pullula di forme viventi poco raccomandabili. Una discesa dantesca (un po' alla "Divina Commedia", tanto per intenderci) e stretti cunicoli sono alla base del terzo livello che termina con il classico ragnone meccanico, animato superbamente. Una trovata simpatica apre il quarto livello ambientato in una fonderia stile Terminator II, con luminose colate di materiale liquido da attraversare anche in retromarcia e un pazzerellone ruotante per chiudere in bellezza. Ma è il quinto livello che ci riporta indietro nel tempo, con una carrellata dei cattivi più cattivi del primo *R-Type*. Vi ricordate l'alieno dalla lunga coda alla fine del primo livello? E l'occhio situato al centro di un nido di serpenti? Semplicemente mitici! Ma lasciamo stare il passato e guardiamo avanti: adesso vi trovate in un mondo surreale, una dimensione parallela:

Sopra; la vostra semplice astronave compagna fidata di mille avventure. *Sotto,* sempre lei prima della rinoplastica. Per quanto riguarda la foto a sinistra, bé avete presente la storia delle api e dei fiori?

Secondo voi quanto può durare quell'enorme mech all'impatto con il vostro possente Beam?

Ed ecco sullo sfondo una delle 7 bellezze dell'universo: la famosa torre esagonale super rotante.

mura che scompaiono e fasce di energia vi complicano il cammino. Se riuscite a superare tutte le insidie, potrete affrontare il più pericoloso dei nemici: un'immane creatura con quattro braccia veramente pericolosa; ben presto vi accorgerete di che pasta è fatto il bestione, che sembra non morire mai, ma dopotutto nessuno è invincibile e dopo diversi tentativi sicuramente riuscirete a tappargli la bocca con la vostra sonda. Non crediate che sconfiggendolo terminerete la vostra missione, perché effettivamente si trattava di una semplice - mica tanto, però - esercitazione: solo ora inizia la vera missione (advanced mission) e vi tocca ricominciare tutto da capo... "Ma allora ditelo!". Come avrete capito si tratta di uno sparatutto frenetico e molto giocabile, che vanta un'ottima realizzazione tecnica: la grafica è ottima, gli sprite sono di grandi dimensioni e il MODE 7 viene sfruttato a dovere. Non si può non notare la grande varietà di situazioni: 16 Megabit di azione ed emozioni senza pause, musica adatta, ma soprattutto velocità e niente rallentamenti (raramente ho notato qualche incertezza). Queste specifiche fanno sicuramente dimenticare i passati flop della Irem su questa console, primo fra tutti *Super R-Type*.

• *Trust*

COMMENTO

Bisogna dire che la Irem ha saputo farsi perdonare [illegible] non eccelso *Super R-Type*. Questa [illegible] dimostra il suo impegno, anche se è da segnalare che alcune scelte sono rischiose. Hanno, per esempio, pensato bene di dare crediti infiniti e di far ricominciare sempre e in qualsiasi caso dall'ultima sezione raggiunta rendendo praticamente nulli i continue e le vite e semplificando incredibilmente il gioco. Per rimediare parzialmente a questo inconveniente è stato quindi introdotto l'advanced mode disponibile però solo una volta finito il gioco.
Se volete un prodotto relativamente facile e pensate di terminarlo una sola volta, ma se è la sfida che cercate, provate a finire l'advanced mode. Comunque sia andate e compratelo. Anzi accattatevillo!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**R-Type III**
Casa	**Irem**
Distribuzione	**Import**
N. Giocatori	**1**
Continua?	**Infiniti!**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

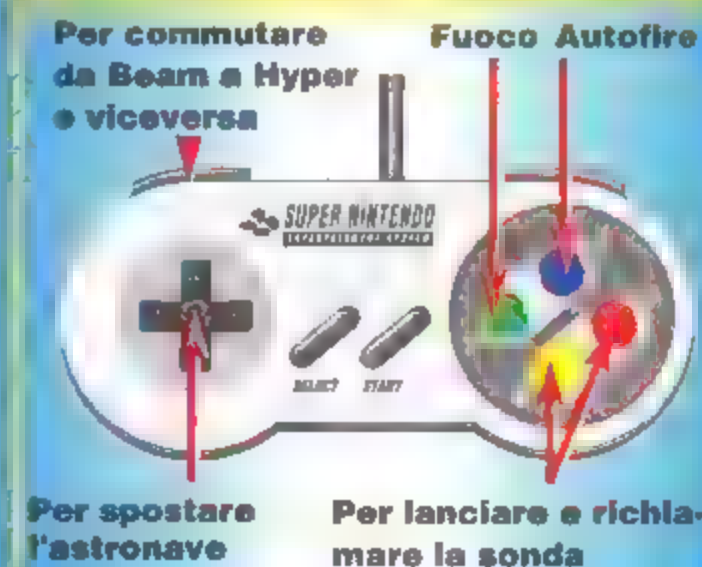
Per commutare da Beam a Hyper e viceversa

Fuoco Autofire

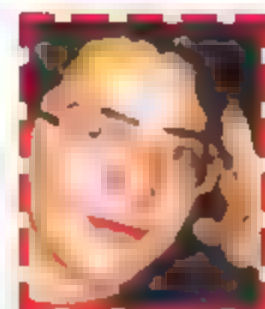
Per spostare l'astronave

Per lanciare e richiamare la sonda

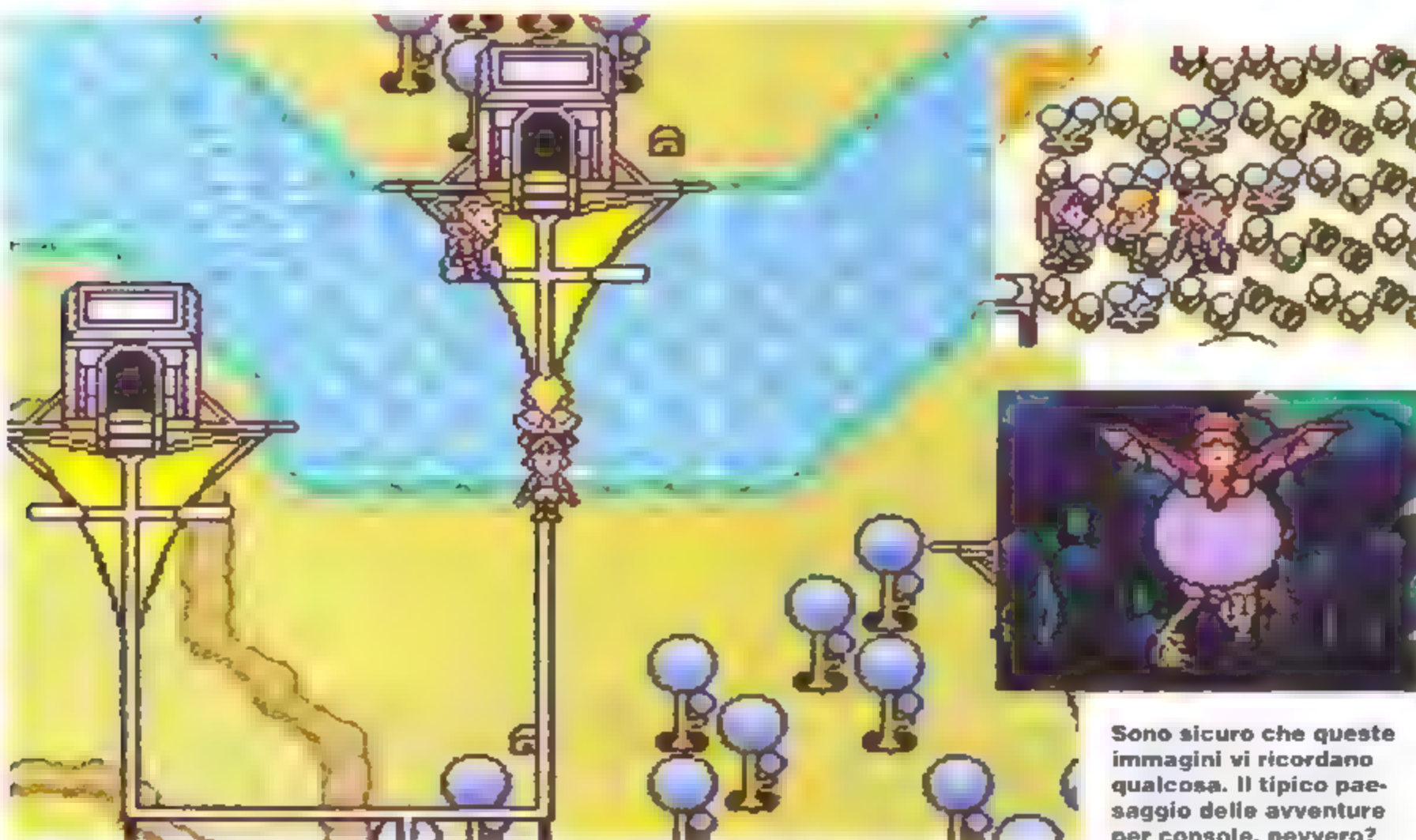
AGIRE & PENSARE

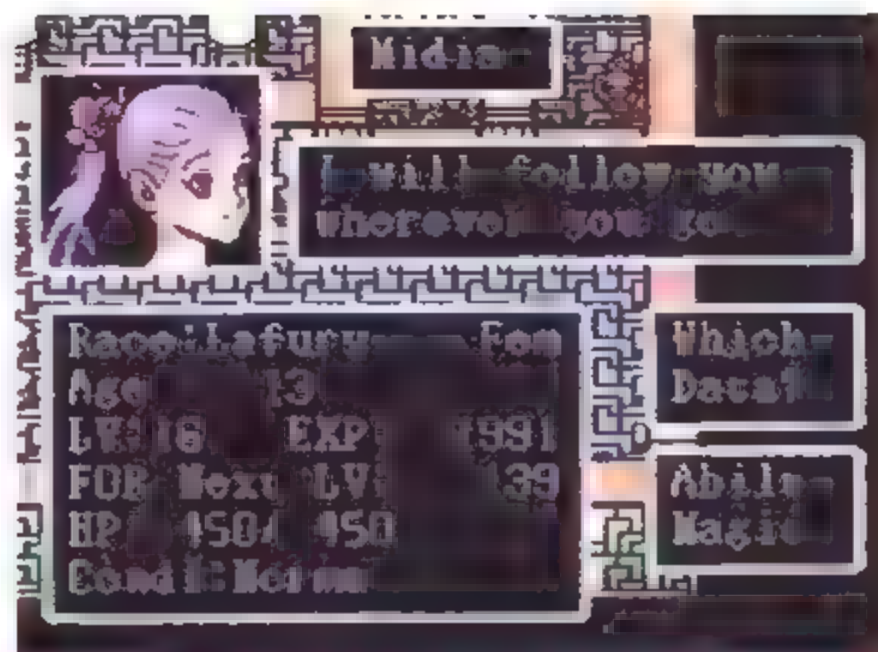
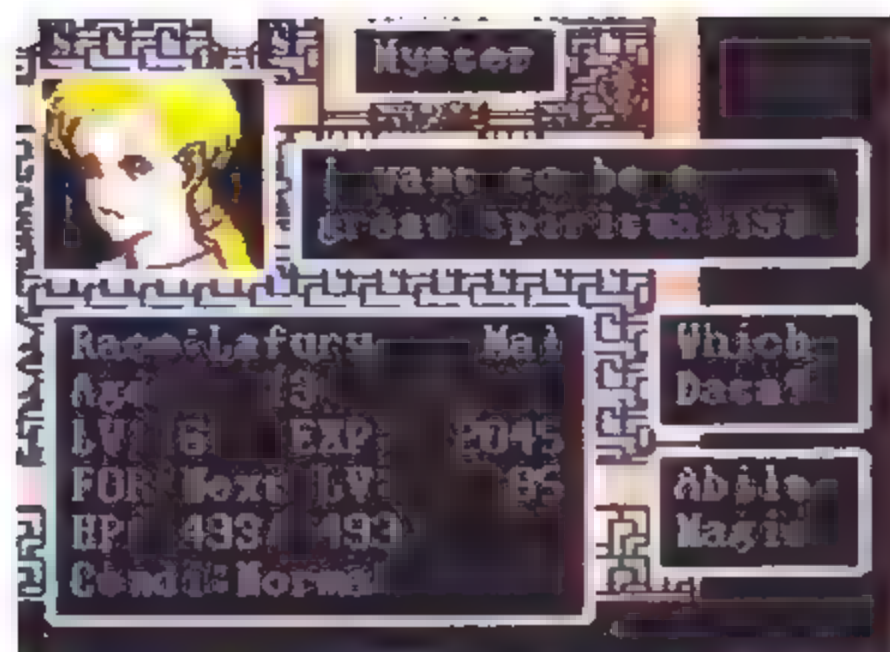
A P

PALADIN'S QUEST

Potete scegliere cosa far fare al vostro personaggio in questa schermata. A volte la miglior difesa è... la fuga.

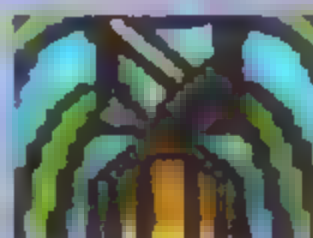
Gli uccelli di fuoco sferrano il loro micidiale attacco. E poi dicono che i volatili sono sempre bistrattati.

Aspettando, in un futuro non troppo lontano, l'uscita di *Zelda IV* ai SuperNesisti non rimane che consolarsi con Chezni, della Santa Scuola di Magia Di Lennus. Che, per intenderci, rimpingua il dorato mondo degli RPG per la suddetta console di casa Nintendo.

SE SON MERCENARI FIORIRANNO...

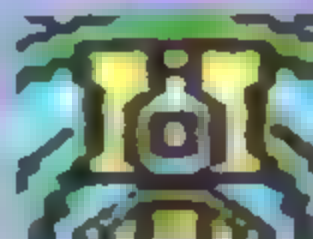
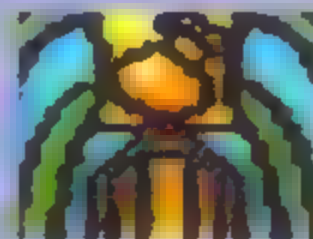
Innanzitutto chiariamo la situazione del pianeta Lennus. Ci sono due continenti, Naskout e Saskout, in quasi perenne antagonismo tra loro, divisi dal grande Fiume dell'Equatore.
Saskout è un territorio inospitale, brullo e brutto, ove nasce il perfido dittatore Zaygos che, detto tra noi, vuole conquistare tutto il pianeta e diventarne il padrone. Naskout invece, è terra di grande ricchezze e possibilità, dove tutti sono felici e contenti e dove, soprattutto, siete nati voi, Chezni, ragazzo di grande capacità extra-sensoriali.
Vostra madre vi vuole così bene che, appena può, vi spedisce alla Santa Scuola di Magia.
Lì inizia la vostra avventura, tra mille insidie e pericoli, nel ruolo di Chezni, il futuro salvatore (o almeno si spera) di Lennus...
Detto in questo modo, lo scopo del gioco sembra abbastanza scontato: voi dovete battere il cattivone e diventare l'eroe di

Sono sicuro che queste immagini vi ricordano qualcosa. Il tipico paesaggio delle avventure per console, nevvero?

Una schermata atipica del gioco. Particolare gradito, anche perché la varietà non regna sovrana negli RPG.

CERTE CITTÀ SEMBRANO TUTTE UGUALI...

Nelle città che visiterete potrete trovare vari edifici, ma potrete entrare solo in quelli che espongono un'insegna, che ovviamente hanno delle funzioni particolari.

Per dormire è un ottimo posto, ma è anche molto utile per salvare i vostri progressi nel corso del gioco.

È l'armeria del villaggio dove troverete armature, elmi e calzature!

In questo negozio potrete acquistare pozioni e talismani con effetti particolari e decisamente molto utili!

Luogo fondamentale e importantissimo, qui potrete acquisire i nuovi incantesimi.

È l'osteria, il ritrovo dei mercenari ai quali potrete chiedere di seguirvi logicamente in cambio del vil danaro.

turno. Non è però così semplice! Fin dall'inizio dovrete affrontare ben altri problemi, oltre a Zaygos, e molte volte verrete depistati dal vostro buon cuore nell'aiutare il popolo di Lennus.

P'sQ ricorda non poco Mystic Quest, ma è stato decisamente migliorato sotto molti punti di vista, soprattutto per quanto riguarda la grafica e il sonoro, per non parlare degli aspetti avventurosi, come il ciclopico bestiario (che conta più di centoquaranta nemici) o le numerose opzioni. Infatti potrete prendere con voi altri tre (e non uno, come nel precedente episodio) personaggi (tra cui ci sarà quasi sempre la bella Midia) scegliendo tra venti mercenari.

Altro punto di forza della cartuccia è il grande numero di incantesimi e di armi. Ne troverete di tutti i tipi e per tutti gli usi possibili e immaginabili.

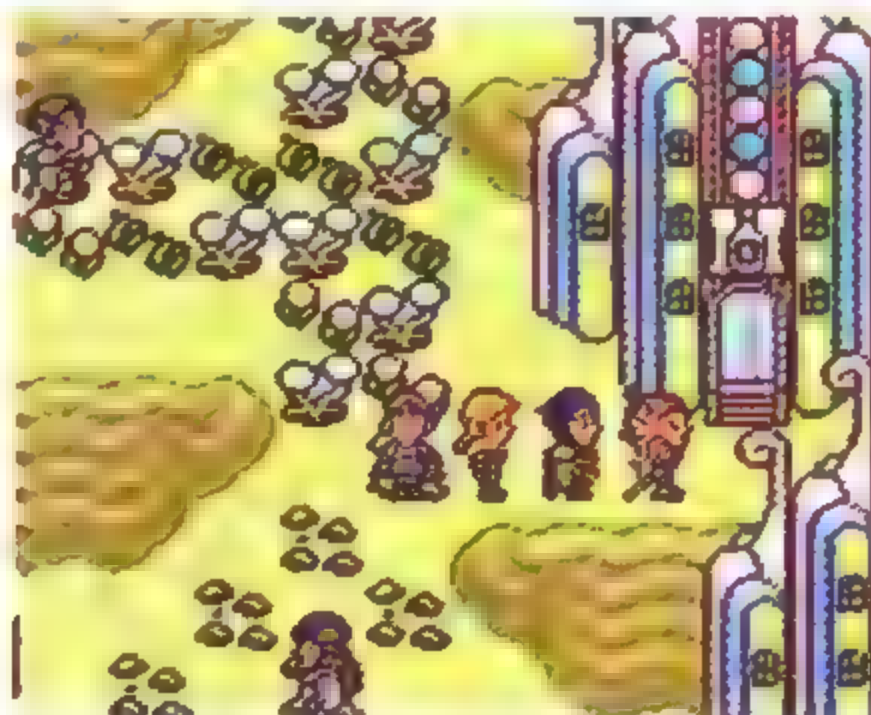
P'sQ vince ampiamente il confronto con *MQ*, proponendosi come uno dei migliori GdR per SNES!

Anche se la palma d'oro delle avventure per SNES sembra essere destinata a *Secret of Mana*, *Paldin's Quest* rimane comunque una valida alternativa soprattutto per chi non riesce proprio a fare a meno di un RPG.

• *Mystere*

Si ringrazia Newel - MI

Le scene di combattimento si svolgono nel tipico stile delle avventure giapponesi.

Soli e sperduti per la landa desolata. È consigliabile trovare in fretta mercenari disposti a darci una mano.

In gruppo si viaggia decisamente meglio, soprattutto perché è possibile difendersi meglio dagli attacchi.

COMMENTO

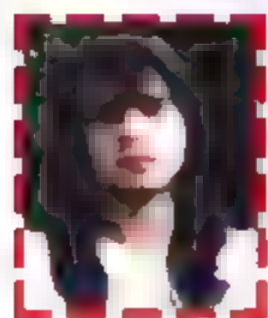
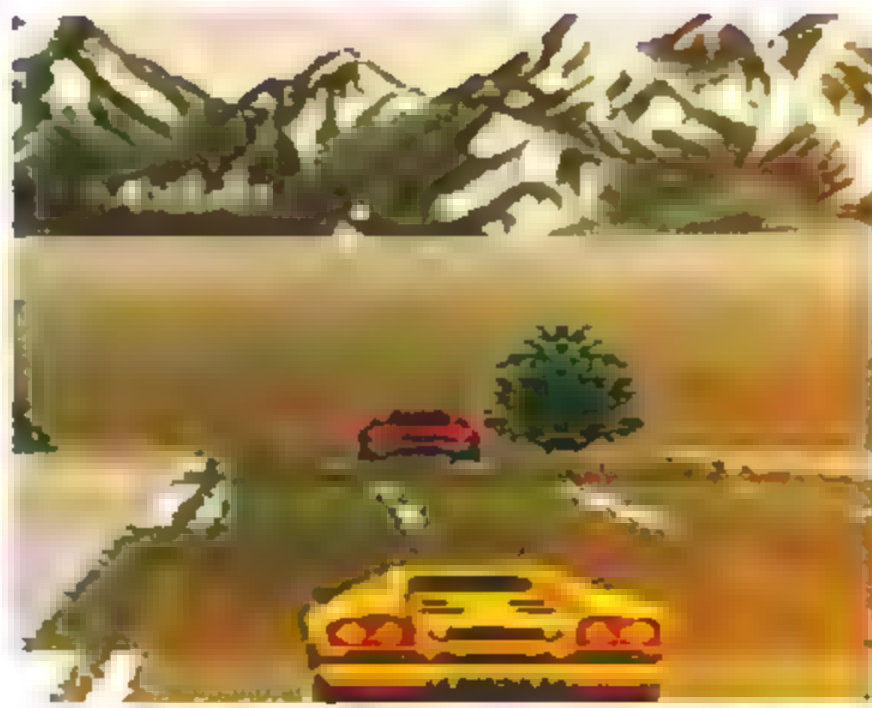
In pratica *P'sQ* è un GdR non troppo complicato ma completo di tutte le caratteristiche necessarie, molto giocabile anche per gli apprendisti. Tiriamo le somme: circa 140 mostri diversi da affrontare, venti personaggi aggiuntivi (i mercenari) da inserire nel vostro party, una marea di armi e oggetti, e molti incantesimi. Decisamente un bel gioco, ben strutturato, grafica discreta (ottimi i mostri e i ritratti dei personaggi) e un degno sonoro, degno quasi di un CD (IO, aspetto e spero!). Concludendo, il risultato è più che apprezzabile anche se c'è il solito limite: la lingua! Anche se i testi non sono fondamentali, alcuni aiutano a non vagare per mesi senza sapere bene cosa fare. È quindi richiesta una, seppur minima, conoscenza dell'inglese. Raccomandato a tutti gli amanti del genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Paladin's Quest**
Casa ______ **ENIX**
Distribuzione ______ **IMPORT**
N°Giocatori ______ **1**
Continua? ______ **4 posizioni salvabili**
Livelli di difficoltà ______ **1**

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO

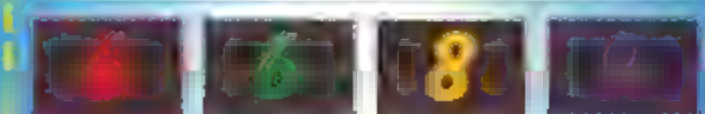
LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

Se potessi scegliere tra i vari bolidi in circolazione opterei per uno splendido Apecar decapottabile con le tendine rosse, così potrei scarrozzare per il Tufello e caricare una montagna di loffie e farmi un po' di vasche alla facciazza degli storditi che si mangiano il fegato per l'invidia. Una Lamborghini però...

Un passaggio sopra un dosso con un bolide giallo inseguendo quell'iddone là davanti, cosa c'è di meglio...

Ah, se avessi una Lamborghini. Ah, se ne avessi una. *Lamborghini* è un gioco di guida nel puro stile Titus, e per chi ha visto e giocato produzioni di calibro incommensurabile come *Crazy Cars I* e *II* o *Fire and Forget* e relativo seguito, questo potrà apparire un annuncio foriero di sventura biblica. Calma e gesso. Lo stile uno lo può anche affinare col passare del tempo: ecco quindi un buon gioco di guida sulla falsariga di *Top Gear*, con in più un'inedita opzione per gareggiare testa a testa col solito amico fesso che non sa come passare un pomeriggio in modo migliore. Neanche scavando troppo è possibile rendersi conto che la struttura di gioco di *Lamborghini* è una delle migliori impalcature viste sinora in un gioco di questo tipo: le gare a cui partecipate sono infatti competizioni clandestine, e voi stessi scommettete denaro prima di mollare la frizione. Tutto quello che guadagnerete potrà essere investito in equipaggiamenti per la vostra carriola, e un motore più ruspante fa comodo con la sempre probabile macchina della polizia alle spalle. A prescindere da incidenti di questo tipo, la strada non è mai un posto tranquillo: gli altri piloti tenteranno con ogni mezzo, leale e non, di farvi mangiare un panino col guardrail e l'unico sistema per evitare un così crudo epilogo è rastrellare più dollari possibile da spendere tutti sulla Lambo come fa Raist con la 127. Ci sono quattro "gironi" da affrontare prima di poter dire di aver completato il gioco e posso garantirvi che la sfida è consistente, soprattutto considerando le condizioni atmosferiche variabili e le sezioni di guida notturna. Parlando di cose piacevoli, *Lamborghini* raggiunge il meglio di sé con due giocatori affettati nel classico split screen (infinitamente migliore di quello visto in *Top Gear II*), mentre da soli noterete troppo presto la grafica non troppo esaltante e i ballonzolamenti vari delle altre macchine e degli oggetti a bordopista. La strada non presenta colline troppo pronunciate e i fondali sono piuttosto piatti, oltre al fatto che il mode 7 non è assolutamente preso in considerazione, e questo non sarebbe affatto motivo di imprecazione se il risultato finale non fosse così poco esaltante. L'azione di gioco comunque non è davvero male e l'elemento strategico funziona davvero. Gli avversari sono molto intelligenti e il gioco diventa progressivamente più perfido, non difficile (beh, anche), proprio perfido. Ciò nonostante il primo *Top Gear* resta ancora il miglior gioco del genere su SNES, per quanto *Lamborghini* vanti uno spessore decisamente maggiore.

Le piste su cui si svolgono le corse sono varie ma simili tra loro.

Lo split screen si presenta quando si sceglie l'opzione a due giocatori, naturalmente la giocabilità perde un po'.

• *Apecar*

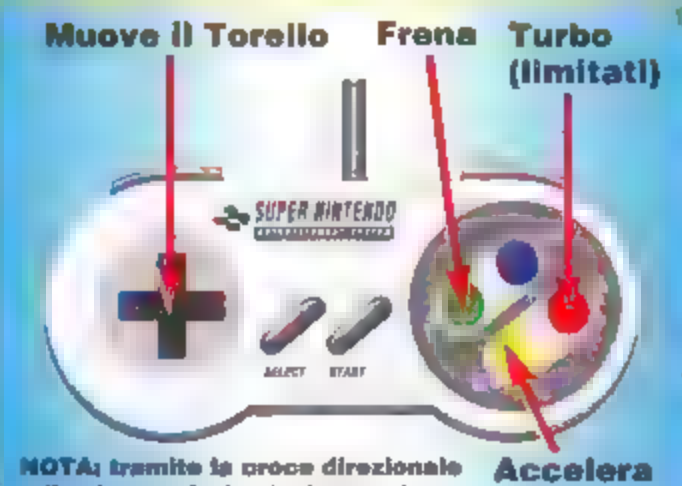
Si ringrazia Megaboy Club - Roma

COMMENTO

C'è un problema di fondo con *Lamborghini* e consiste nel fatto che all'inizio il gioco è un po' un topo morto. Le piste sono spoglie e i fondali non sono un granché. Fortunatamente la strada si muove bene e tutto è abbastanza veloce. Proprio quando state per spegnere la console salta all'occhio la rilevante profondità di gioco e quando la vostra macchina inizierà a montare dei pezzi come si deve, tutto il gioco ne trarrà beneficio. Si tratta sicuramente di un titolo arcade, specialmente con qualcuno al secondo joypad, ma la struttura esterna alle gare vere e proprie pesa molto più di quanto ci si aspetterebbe. *Lamborghini* è molto giocabile e, alla lunga, gratificante ma tirate parecchia aria perché la partenza è a freddo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Lamborghini Challenge
Casa	Titus
Distribuzione	Import
N. Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

NOTA: tramite la croce direzionale e il pulsante A si selezionano le cifre da scommettere e una sacco di altre cose.

AGIRE & PENSARE
A P

Altro che "cowabunga"! L'urlo delle tartarughe mutanti dovrebbe essere "non c'è due senza tre", dato che ormai tutte le console Nintendo hanno almeno tre dei loro episodi videoludici. Che qualcuno le fermi, non se ne può proprio più!

La mappa è indispensabile per potersi orientare nel labirinto della fortezza di Shredder.

L'ennesima avventura delle quattro tartarughe mutanti inizia con un inquietante avvenimento: il rapimento di Leonardo, Donatello e Raffaello. Nello scomodo guscio di Michelangelo si è dunque chiamati a soccorrere e a liberare il resto della banda, imprigionata nella nuova e inespugnabile fortezza di Shredder, che, ancora una volta, è riuscito a sopravvivere al combattimento precedente e che ora, seguendo la moda degli interventi estetici, si è rifatto il look e si fa chiamare Cyber-Shredder. Le novità principali di questo seguito consistono sostanzialmente in due elementi: nell'inserimento della modalità "ricerca e usa l'oggetto" e nella possibilità di avvalersi di differenti tecniche segrete. La fortezza è stata costruita in modo da sembrare un labirinto di porte sbarrate, passaggi chiusi elettronicamente, e vie senza uscita, nella quale ci si può orientare guardando la mappa che mostra sia la locazione della "turtle" selezionata, sia la posizione degli oggetti da raccogliere, che i personaggi da liberare. Una volta liberato uno dei tre compari potrete selezionarlo e sfruttare la sua abilità speciale, che molto spesso si rivela l'unica in grado di sbloccare un determinato passaggio. Le quattro tartarughe, con le loro abilità, possono aiutare il giocatore in molti modi: sorvolando un passaggio o planando giù da un burrone (con la tecnica del nunchaku rotante di Michelangelo); arrampicandosi sui muri (con l'abilità di scalatore di Donatello); perforando il terreno (con la tecnica della spada-trivella di Leonardo) o abbattendo tutto e tutti (con la mossa del guscio rotante di Raffaello). Al di là di questi particolari, il gioco si presenta come il solito picchiaduro ambientato in un labirinto, non molto diverso da quello delle fognature visto più volte, nel quale bisogna farsi strada a colpi di calci e tecniche segrete. Forse è proprio il combattimento l'aspetto più deludente del gioco: il numero di mosse è infatti troppo esiguo. Se da una parte questo aspetto semplifica il gioco e lo rende più immediato, dall'altra lascia un po' perplessi gli esperti dei picchiaduro, amanti delle combinazioni di mosse e delle tecniche estemporanee.

• *Log*

La grafica è, come sempre, di ottimo livello, ma alla Konami dovrebbero curare anche la giocabilità.

Finché durerà la mania delle Turtles, la Konami continuerà a sfornare giochi.

COMMENTO

È sempre difficile valutare i seguiti dei giochi per il semplice motivo che molto spesso si basano sull'originale, apportando solo piccole variazioni. Questo è addirittura il terzo della serie e necessiterebbe di una riscrittura a dir poco radicale per essere preso in considerazione da tutti, ma purtroppo non è così. Seppur corredato di un'ottima colonna sonora, di un'eccellente presentazione grafica e di una buona e semplice giocabilità, è evidente che si tratta di un gioco indirizzato soprattutto alla schiera degli irriducibili adoratori delle quattro tartarughe. Tuttavia il notevole livello di difficoltà aumenta un poco la longevità e lo spessore del titolo.

SCHEDA TECNICA

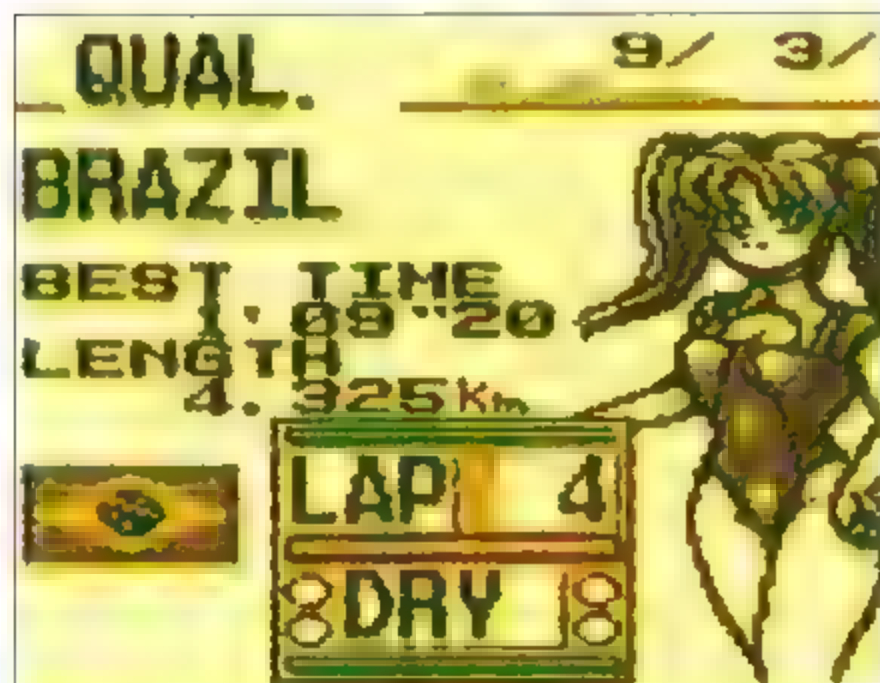
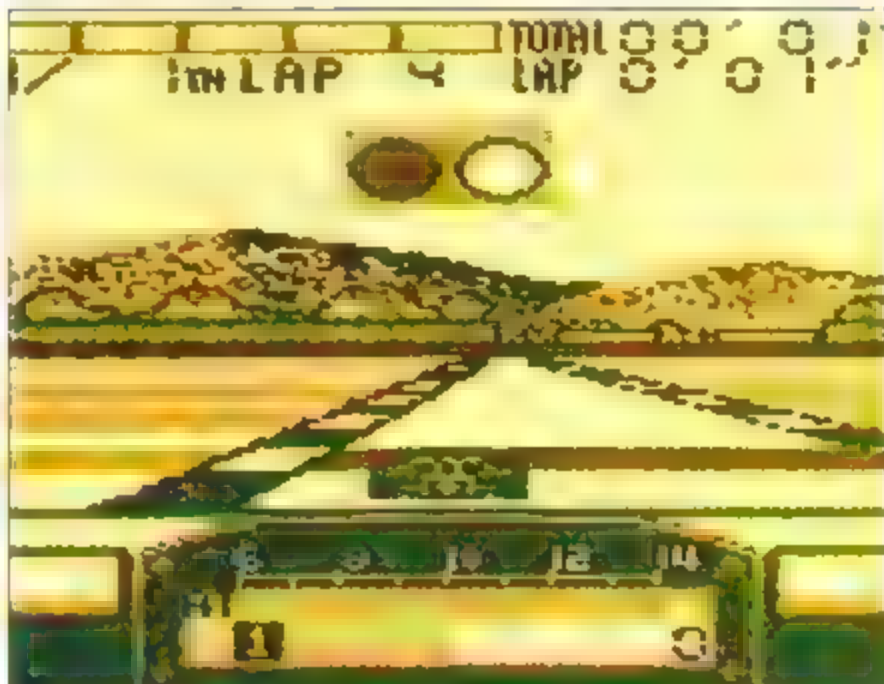
Titolo	Turtles III Radical Rescue
Casa	Konami
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Un vero gioco di Formula 1 per GB, bello e veloce, ci vorrebbe proprio, un po' per soddisfare la voglia di alta velocità portatile dei patiti del genere e un po' perché questo tipo di sport si adatta bene a essere giocato in "link". Che sia la volta buona?

Dopo il recente insuccesso di un gioco di formula uno, troppo lento e troppo facile, gli oppositori della macchinetta monocromatica portatile avevano cominciato ad avere un fondo concreto per le loro critiche riguardanti l'impossibilità di far gestire un simile programma alla piccola console. Ma, finalmente, oggi è arrivato un nuovo tentativo di emulare il pericolosissimo sport della Formula 1 a smentire tutto e tutti, perché non solo è dotato di un'accettabile velocità di gioco, ma anche di un'ottima struttura, comprendente sia numerose gare suddivise in gruppi, sia una sezione di modifiche e messa a punto dell'auto. Il raggruppamento delle piste è presentato sottoforma di contratto, si devono, cioè, ottenere i risultati richiesti su un certo numero di circuiti per continuare il gioco e ricevere una password. Per quanto riguarda la sezione dell'officina, c'è da elogiare i programmatori per il modo in cui è stata realizzata, perché la sua semplicità e immediatezza la rendono accessibile a tutti. Le parti della vettura sulle quali operare sono ben sette e per ciascuna di esse ci sono tre possibilità di intervento, escluse i pneumatici che ne presentano sei. Per ogni modifica vengono illustrati i benefici e i limiti in termini di potenza, resistenza, accelerazione o altro. In pista, dopo la qualificazione, si prende parte alla gara, che si caratterizza per gli aspetti tecnici, quelli legati al tipo di circuito e per gli aspetti metereologici, dei quali si dovrà tenere conto nella sezione modifiche per ottenere i migliori risultati anche nelle peggiori condizioni. Gli imprevisti sono comunque sempre dietro l'angolo e capiterà spesso di danneggiare le gomme o altri settori della macchina (che potrete sostituire o riparare con una breve sosta ai box). La velocità di gioco è buona e lo stesso vale per la manovrabilità del veicolo; tuttavia c'è un aspetto, l'unico in tutto il gioco, che non rispecchia molto la realtà, o comunque non può essere facilmente trascurato: l'effetto slittamento in curva. Invece di tenere normalmente la strada o sbandare con un certo grado di realismo, nelle curve la macchina si esibisce in uno strano effetto slittino, cioè tiene faticosamente la strada, nonostante l'alta velocità. Tale effetto ha tuttavia dei limiti, dal momento che non è possibile tenere le curve più strette senza uscire di pista. Almeno questo!

• *Log*

Volete forse che nel mondo della F1 manchino le belle ragazze?

La visuale della pista è necessariamente piccola ma funzionale. C'è tutto quanto vi occorre sapere.

COMMENTO

Il gioco è molto bello: una volta che si è presa una certa confidenza con l'effetto slittino, il divertimento è assicurato. Nel globale non posso che valutarlo positivamente: la grafica con la quale sono state realizzate le piste è buona, il sonoro è decente e la giocabilità è ottima. Stupenda anche la possibilità di giocare in due o in multi-player con l'adattatore, che tanto contribuisce ad aumentare la sfida e la longevità. In definitiva posso solo raccomandarlo a tutti coloro che hanno voglia di gareggiare su macchine da Formula 1. Poco importa se non siete degli assi del volante, perché tanto qui si usa il joypad.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **F-1 Pole Position**
Casa ____ **UBI Soft**
Distribuzione ____ **Import**
N°Giocatori ____ **1-2**
Continua? ____ **Password**
Livelli di difficoltà ____ **1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A P

CHAMPIONSHIP POOL

Non troppi anni fa si marinava la scuola per andarsi a fare una bella partita di biliardo. Oggi ci si finge malati per rimanere a casa a giocare *Mortal Kombat*. Come collegare due generazioni diverse per il modo di fare, ma identiche per la poca voglia di studiare?

Il punto di vista isometrico risulta d'aiuto quando si vuole calcolare meglio la traiettoria delle palle.

Una simulazione di carambola, oltre a fornire un ottimo ponte di collegamento generazionale, è proprio quello che mancava alla lunga lista di giochi per SNES. E ciò che ha prodotto la Mindscape non è un semplice titolo colma-lacuna, ma un vero e proprio tavolo da biliardo, sul quale le palle si muovono secondo le reali leggi fisiche. Come nella realtà, inoltre, si può colpire la "cue ball" (quella bianca, tanto per intenderci) dove e come si vuole, decidendo l'effetto appropriato e la potenza di tiro; si può anche girare intorno al tavolo alla ricerca di una migliore visuale di gioco e una migliore posizione di tiro. Quella laterale-ruotante non è l'unico tipo di inquadratura, ma solo una delle tre possibili, ovvero la terza dopo quella principale, che mostra l'intero tavolo dall'alto, e quella che invece ne riprende una sola porzione. A sottolineare l'elevata qualità della cartuccia ci sono le numerose possibilità di gioco che permettono di cimentarsi in una delle undici specialità presenti, tutte rigorosamente spiegate nei minimi dettagli. Per i principianti esiste una sezione interamente dedicata al gioco libero, nel quale è possibile giocare senza regole, apprendendo e migliorando le tecniche di gioco, oppure avvalendosi di un modello di gioco reale.

Inizialmente è abbastanza difficile capire dove colpire la palla e quali effetti dare per mandarla in una determinata buca, specie se non si ha una certa conoscenza del gioco di sponda che domina nel biliardo ma, fortunatamente, esiste un "Help Mode" che ci mostra il percorso simulato della palla, cioè, tra il mirino e la palla bianca si muove una "palla-fantasma" che mostra sia la traiettoria della stessa che di quella colpita. Tale aiuto ha dei livelli differenti che possono essere settati da ognuno dei giocatori in gara. Infine, oltre al modo "challenge" per testare e affinare la propria tecnica, e al modo party per giocare in compagnia di altri giocatori umani, il giocatore esperto può decidere di cimentarsi in un vero campionato del mondo che si svolge nelle due specialità più famose e diffuse: la classica "palla 9" e la tipica "mezze e piene".

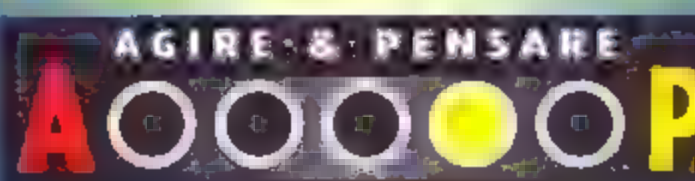
• *Log*

È possibile scorrere lungo tutto il biliardo per rendersi conto della posizione delle varie "bocce".

COMMENTO

Per gli amanti dello sport meno movimentato del mondo, dopo la scala quaranta e lo scopone scientifico, ecco la versione videoludica per eccellenza della carambola e delle sue infinite varianti, che non solo è in grado di soddisfare i più esigenti perfezionisti, ma anche di contagiare i più intransigenti e oppositori di giochi con le palle... e le stecche. Le varie inquadrature e la realizzazione grafica danno sempre una chiara e precisa visione di gioco, mentre la possibilità di scegliersi una musica di sottofondo direttamente da un jukebox contribuisce in maniera esagerata all'atmosfera da bar (se poi fumate come Random il realismo raggiunge quota mille!). Consigliato a tutti coloro che gradiscono il biliardo.

SCHEDA TECNICA

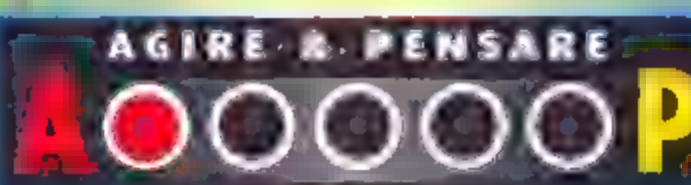
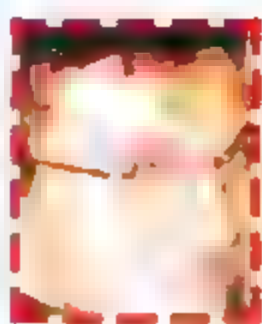
Titolo	Championship Pool
Casa	Mindscape
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1... 8
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

COMMENTO

Per il tipo di personaggi, di struttura e semplicità di schemi, ai quali si aggiunge un modesto livello di difficoltà, il gioco è consigliato a giocatori piuttosto giovani. Naturalmente nessuno vieta ai più grandicelli una sana partita a *TT2* dal momento che il gioco è molto carino in tutti i suoi aspetti, a partire dalla "cartoonesca grafica", all'allegro motivetto di sottofondo, dalla semplice giocabilità alla elevata varietà di scenari. Quest'ultima è resa particolarmente ricca dalla struttura del gioco stesso. Ossia il pretesto di quattro film diversi, ha dato carta bianca alla costituzione degli stessi, permettendo quindi di ricreare qualsiasi tipo di scenario. L'unico neo del gioco riguarda la dubbia longevità dei quattro mini livelli che, seppur abbastanza difficili, non sono certo tanti.

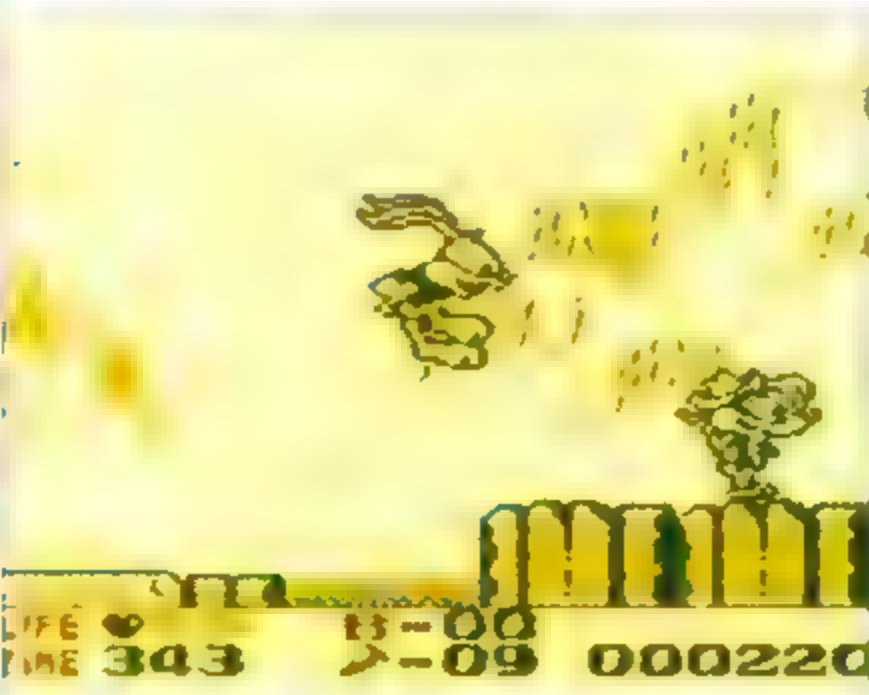
SCHEDA TECNICA

Titolo	Tiny Toons 2
Casa	Konami
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

TINY TOON ADVENTURES 2

Ormai sono dappertutto! Quei pulciosi animaletti, miniature dei più celebri Bugs Bunny e compagnia bella che animano i pomeriggi con le loro avventure in tv, hanno deciso ancora una volta... di invadere i videogiochi!

Il simpaticissimo Max Montana ha appena costruito un nuovo cinema altamente tecnologico. All'inaugurazione ha invitato l'allegra combriccola di Buster Banny per mostrare loro i suoi nuovi ed esplosivi quattro film. Caso strano però, questa volta Max è il buono e Buster il cattivo, il mentecatto, il putrido, insomma quanto di più odioso e falso abbia mai calpestato la Terra. Una reputazione del genere rende nociva persino la carne del saporito coniglio. Per tornare commestibile, il mangia carote a tradimento, deve entrare nei diversi film e cercare di cambiarne il finale, prima che le pellicole siano visionate dal resto degli abitanti, con le ovvie conseguenze del caso. Ogni film rappresenta un livello di gioco che, a sua volta, è suddiviso in stage (rappresentati da alcune scene del film). Nell'ultimo film potrete infine assistere allo scontro finale tra Max e Buster Banny. All'interno dei diversi stage le cose che Buster deve fare sono concettualmente semplici, deve riuscire ad arrivare all'uscita evitando i vari nemici con i suoi formidabili salti o colpendoli avvalendosi dei suoi potenti calcioni. A rendere arduo il compito del nostro coniglio, ci sono le comparse, attorucoli di nessuna importanza che, nonostante ciò, sono tutt'altro che disposti a far cambiare la trama del film a cui partecipano, il che implica attacchi a non finire con tutti i mezzi a loro disposizione. Oltre a raccogliere le carote, utili per il bonus finale, a Buster viene consigliato di trovare anche un personaggio piccolo, insolito ma utilissimo, dal momento che con una sorta di slot-machine, mette a disposizione vite, energia e punti supplementari. I quattro film sono intervallati da tre sotto-giochi abbastanza divertenti e utili allo stesso tempo: il Basketball, in cui si devono fare tre canestri nel tempo limite di trenta secondi (evitando di farsi stoppare dall'avversario); il Tiro alla fune contro il muscoloso Arnold, dove chi perde finisce in acqua; e il Soccer, nel quale si devono fare quindici gol prima che scada il tempo concesso, i tre giochilli rappresentano una valida alternativa all'altrimenti monotono stile di gioco.

• *Log*

Saltellin, saltelloni, il nostro giovane coniglio si muove attraverso le pellicole dei quattro film.

Un bieco avvoltoio è in procinto di attaccare Buster Bunny. Un bel salto non sarà più un problema.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO IN ITALIA DI VIDEOGAMES
OLTRE 4000 ARTICOLI DISPONIBILI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGACD - JAGUAR - 3DO - CD32

FAX 051-344.906 o 345.100

OFFERTA [illegible] LIT. 499.000

AMIGA CD32 [illegible] LIT. 729.000

LIT. 549...

LIT. 1.450.000

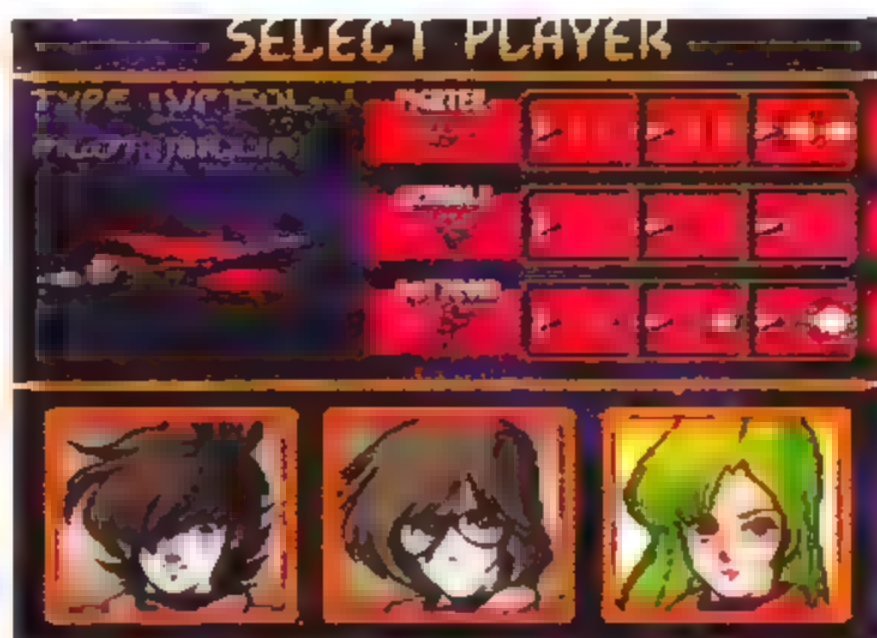
PRESTO DISPONIBILI:

CRESCENT GALAXY, ALIENS VS PREDATATOR CYBER MORPH, KASUMI NINJA, RAIDEN, DINODUDES, TINY TOON ADVENTURES, CLUB DRIVE, CYBER PUNK CITY, BATTLEZONE 2000

.......e per 3DO:

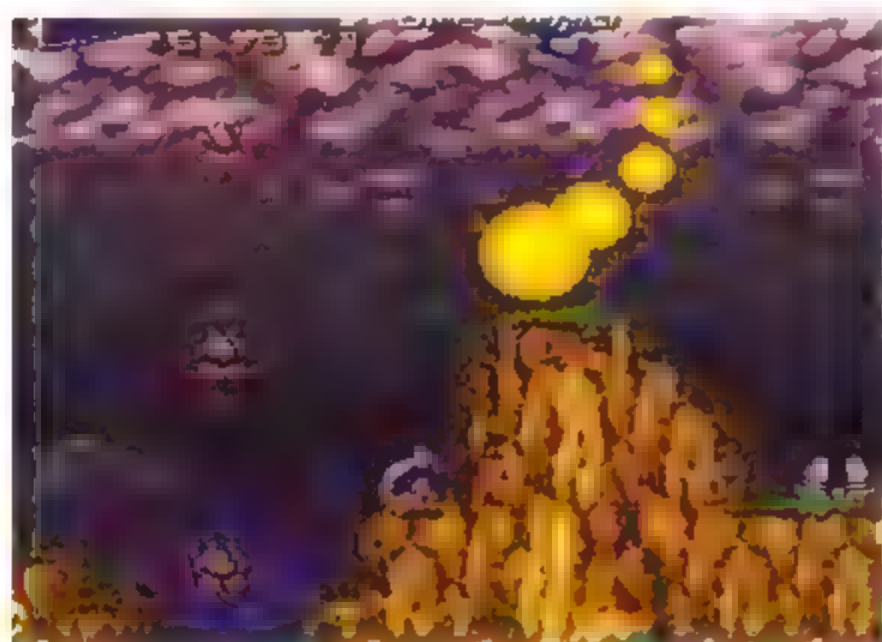
3D Adventure, 3D Football, Air Warrior Battlechess, Dragon's Lair, Intelliplay Baseball, Intelliplay Football, Intelliplay Golf, Cowboy, McDog Mc Cree, Ocean Below, Lemmings, Out of this World, Peter pan, Night Traps, Stellar 7, Escape Monster, Road Rash..............

MACROSS
SCRAMBLED VALKYRLE

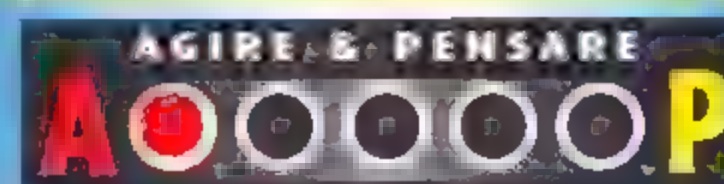
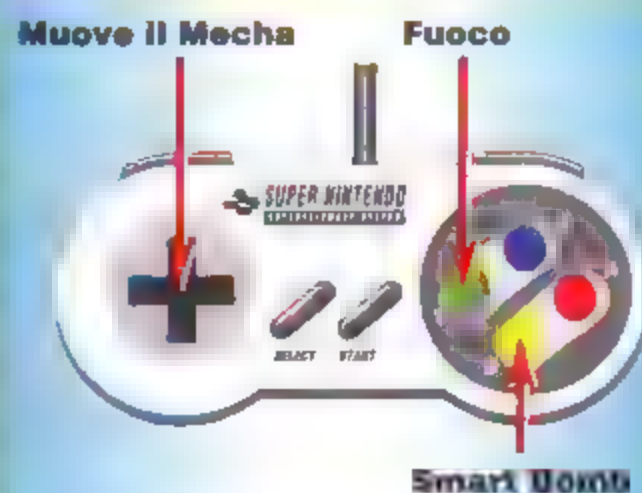
Fcufate tandto ma fto finendo di fpolpare il pollo arrofto, non vforrei che col parlare mi handaffe giù un osfficino, che poi toffisco tutto il giorno e le recenfsioni efscono una

Roberto Benigni non gioca con gli sparatutto. Corrado Augias neanche. Angelo Branduardi non ne parliamo neppure. "Perché", vi starete chiedendo contorcendovi sopraffatti dagli spasmi, "perché ci dici queste cose tristi ed empie, quando potresti benissimo parlare del gioco, visto e considerato che hai solo una pagina?". Giusto. Dunque. *Macross* è uno sparatutto a scorrimento orizzontale, direttamente ispirato alla saga di *Robotech* che la redazione ha sempre preferito agli ultimi *Transformers*. Per la verità non ce ne è mai fregato molto di nessuna delle due serie (parla per te! NdScarlet), però ogni tanto bisogna anche saper mentire. *Macross* vi mette al controllo di uno dei tre Mech selezionabili, ognuno con le sue belle armi a disposizione, potenziabili in genere fino a quattro volte la potenza di base. Mica malaccio, disse il grande saggio. Inoltre ogni Mech può trasformarsi in tre accrocchi diversi: un classico robot che ricorda gli sprite di *Side Arms*, detto anche "Battroid"; un "Gerwalk" che è un mix tra un cingolato e un aereo, lento ma ben corazzato, e infine un "Fighter", ovvero un semplice jet piuttosto rapido ma dalle lamiere deboli. Questa cosa della resistenza ai colpi è importante perché il gioco è di quelli che concedono una vita sola ma un'abbondante (insomma) riserva energetica, esaurita la quale ve ne potete tranquillamente partire per le verdi praterie celesti. Molto male, disse il grande saggio. Per evitare sittanto mesta e prematura fine conviene particolarmente stare alla larga dai buchi neri che ogni tanto si aprono nello scenario, attirando al loro interno ogni cosa, voi compresi. È d'obbligo utilizzare il più pesante Gerwalk quando il risucchio acquista veemenza, perché sia il Battroid che il Fighter verrebbero ciucciati dentro nel tempo di una Pic Indolor. Il secondo livello vede i Mech passare attraverso una tempesta acida graficamente meravigliosa, con tanto di fulmini e tuoni, davvero uno spettacolo. State attenti a non incastrare troppo gli occhi sul paesaggio perché ogni colpo che beccate riduce di un gradino il vostro livello di armamento, anche se soltanto relativamente al mezzo che state utilizzando. Le capsule di energia sono volutamente rade, quindi fatevi i vostri conti. *Macross* è incredibilmente giocabile. Non è probabilmente al livello di *Lords of Thunder* per Duo né tantomeno del vecchio *Axelay*, ma lo consiglio spassionatamente agli amanti del genere, anche per via di innovazioni simpatiche come i buchi neri e le trasformazioni. Graficamente è molto piacevole e il Mode 7 è utilizzato con stile. *Macross* è un gioco senza sbavature, basato su una delle più belle serie giapponesi e, anche se col manga c'entra come mia nonna nel corpo dei berretti verdi, credo che i fan della serie dovrebbero dargli un'occhio. Anche se probabilmente, tutto sommato, Kenzo Kabuto era un'altra cosa (concordo pienamente, NdScarlet).

• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club - Roma

La schermata in cui sarete chiamati a scegliere il Mech da condurre in battaglia, una scelta che è essenziale.

La grafica del gioco eccelle oltre misura, e porta una piacevole aria di novità a un gioco altrimenti già visto.

COMMENTO

Oddiomio, un altro sparatutto per Super NES. Pensavo che nei buoni proponimenti per il '94 delle software house fosse incluso il rifiuto di ogni embrione di shoot'em up, e invece ciccia. Beh, *Macross* non è male. Mi sembra discretamente atipico anche se non stupefacente, e l'ottantuno è ampiamente meritato. L'alternanza tra le varie trasformazioni del Mech funziona sorprendentemente bene, ogni robot ha i suoi alti e bassi anche se graficamente sono tutti uguali (colore a parte) e l'azione risulta perciò positivamente compulsiva. Certo le armi sono pochine, anche se belle da vedere, ma tutto sommato *Macross* punta più che altro sulla grande giocabilità che sui fronzoli.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assault Suit
Bahama Senky
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Danna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dino Landin
Donald Duck
Dobie Dragon II
Doraemon
Dream Team Usa
E Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toxy
Holy Fraid's Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
J. Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
Jordan VS Bird
Juju Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Marin Saga
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World II
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Athlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Varis
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rrage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B
Sword of Sodan
Takeru K.
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Vans
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Laimbeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cocoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Woes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Admiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ultima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

MEGA DRIVE *(GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART* L. 245.000	SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO* L. 490.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV* L. 255.000	CAVO SCART PER SUPER FAMICOM L. 40.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC* L. 279.000	CONVERTITORE PAL PER *SUPER FAMICOM* L. 68.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE* L. 259.000	GAME GEAR *(JAP) + 1 GIOCO* L. 269.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO* L. 259.000	TV TUNER *(TELEVISORE PER GAME GEAR)* L. 215.000
CAVO SCART *PER SUPER NINTENDO* L. 40.000	GAME BOY *+ CUFFIE + PILE* L. 139.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER NINTENDO* L. 68.000	GAME BOY *+ CUFFIE + PILE + 1 GIOCO* L. 155.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE* L. 399.000	SEGA MEGA CD II L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

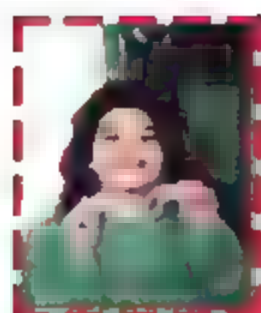
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 (SABATO POMERIGGIO CHIUSO)

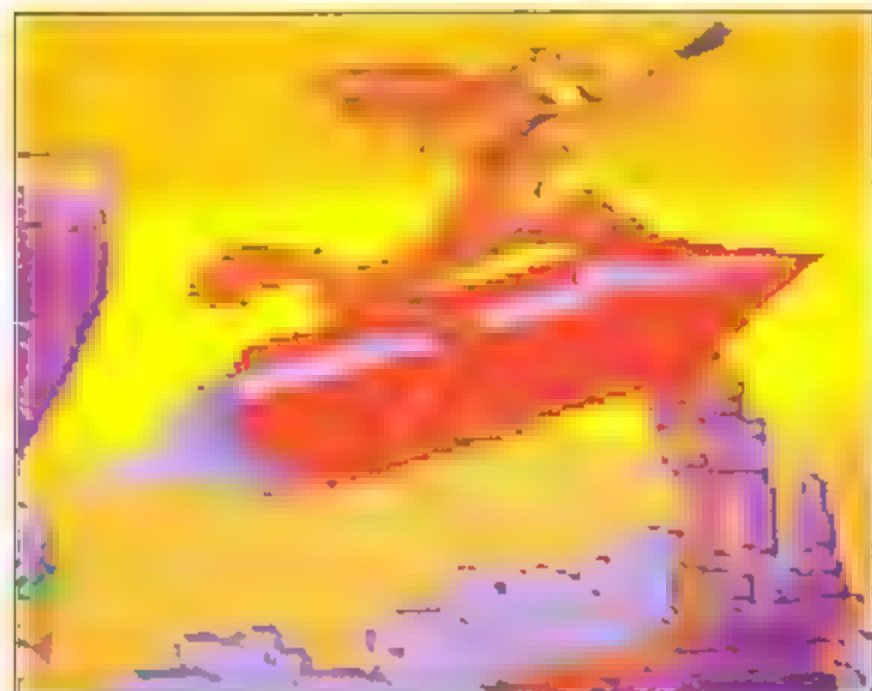
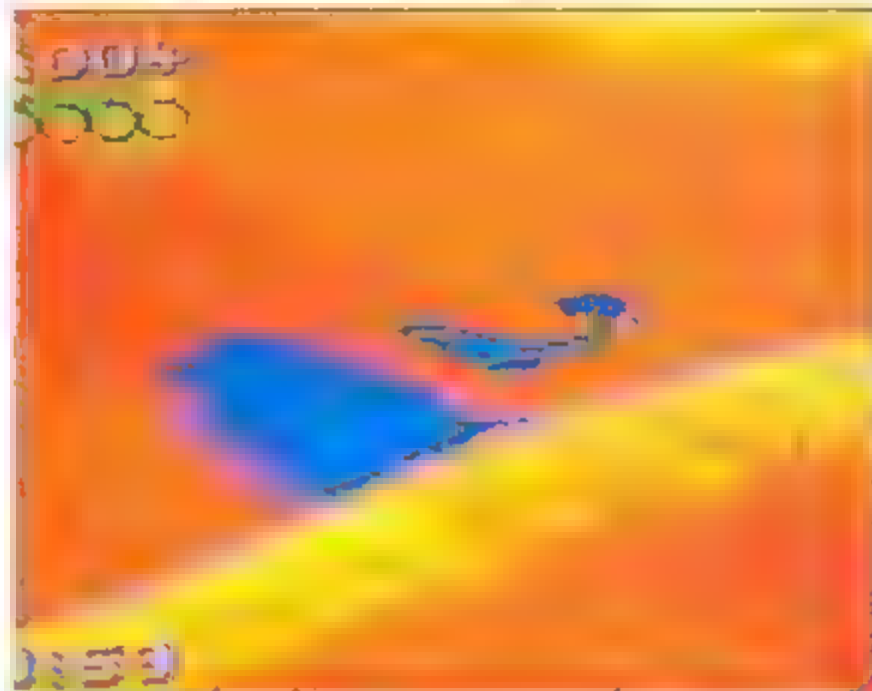
PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

CITIZEN

SNK
Neo-Geo

Vi ricordate di Road Runner, quel velocissimo struzzo che scorazza a tutta birra nel deserto e che tanto fa disperare il povero Wile Coyote? Beh... Non ci crederete, ma dal deserto è passato direttamente sullo schermo del vostro Game Gear... Beep Beep!

La storia è sempre la stessa: Road Runner il pennuto più veloce della strada (al suo confronto una Ferrari sembra un cinquantino) e Wile Coyote, l'affamato predatore costretto a rimanere sempre a stomaco vuoto, che si inseguono senza sosta sulle lunghe, tortuose e desolate autostrade del deserto americano. Si sa, Wile è molto orgoglioso della sua intelligenza, e la usa per escogitare un'infinità di invenzioni e trucchi al fine di catturare il suo cibo preferito, Road Runner appunto. Ma sappiamo anche molto bene (dopo aver visto tutti quei cartoni animati spassosissimi) che, puntualmente, fallisce nel suo intento con conseguenze sempre più disastrose per la sua salute. In questo gioco impersonerete il supersonico struzzo nelle sue sfrenate corse nei meandri più insidiosi del deserto, cercando di fare in modo che non finisca nelle trappole del perfido coyote (veramente a me sta così simpatico... NdScarlet). Lungo il tragitto troverete delle stelle, ognuna delle quali vi regalerà due secondi di tempo: poiché ciascun livello dev'essere terminato prima dello scadere del brevissimo tempo limite a disposizione, vi converrà cercare di raccoglierne il più possibile e di sbrigarvi correndo a tutta birra. All'inizio del gioco avrete quattro anelli di energia a vostra disposizione: ne perderete uno a ogni contatto con il nemico. Sarà possibile ripristinare l'energia perduta solo fermandovi a beccare il mangime posto in svariati punti del percorso. In tutti i livelli troverete vari bonus che vi permetteranno di guadagnare qualche vantaggio su Wile Coyote. Alcuni appaiono quando saltate sopra un nemico, mentre altri sono ben visibili e a volte posti in punti poco accessibili. Tra le tante cose, troverete del tempo-extra che vi aumenterà di alcuni secondi il limite massimo necessario per finire il livello; l'accelerazione, che vi permetterà di correre a supervelocità; l'invincibilità che durerà solo 10 secondi; un moltiplicatore di punti (X 10 !!!); la molla, che vi darà una maggiore potenza in elevazione; il trasporto istantaneo che vi catapulterà in una schermata piena di stelle, ecc. Rivivrete perfettamente l'atmosfera del cartone animato, grazie non soltanto alla grafica ben realizzata, ma anche per lo spassoso sonoro che riproduce fedelmente quello della serie televisiva. Forse l'unica pecca di *Desert Speedtrap* è la difficoltà abbastanza elevata che vi costringerà a ripetere più volte molti passaggi, prima di riuscire ad andare oltre.

• *Heidy*

Wile Coyote non la smetterà mai di inventare i modi più assurdi, e pericolosi, per raggiungere Beep Beep...

...naturalmente il nostro pennuto non è affatto d'accordo, ma stavolta sarete voi a doverlo tirare fuori dai guai.

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
Dig & Spike Volley (USA)	140.000
Sensible Soccer (ITA)	145 000
Smurf - Puffi (USA)	new
Turtle Tournament Fighter (USA)	145.000
Macross (JAP)	185.000
Yogi Bear (USA)	new
Sengoku (Jap)	99.000
Goemon 2	200.000
Captain America (USA)	99.000
Super Mario All Star (ITA)	125.000
Choplifter 3 (USA)	new
Ispettore Gadget (USA)	130.000
F1 exausteat 2 (JAP)	99 000
Young Merlin (USA)	new
Secret of mana (USA)	160.000
Lethal Enforces (USA)	new
Striker (ITA)	135.000
Alien Vs Predator (JAP)	99 000
R Type 3 (JAP)	175.000
Megaman 6 (USA)	new
Nigel Mansell (ITA)	120 000
Airbone Ranger (USA)	new
Mortal Kombat (JAP)	215 000
Nigel Mansell (ITA)	130 000
Impossible Mission (USA)	new
Total Carnage (USA)	130 000
Actraiser 2 (USA)	125.000
Tetris Flash (JAP)	new
R Type (ITA)	99.000
Suzuka 8 hours (JAP)	140.000
Pop Tween Bee 2 (JAP)	new
Death Brade (JAP)	99.000
Spiderman Vs X men (USA)	99 000
Kenshiro 7 (JAP)	185.000
Space Ace (USA)	new

MEGA CD

Titolo	Prezzo
Dragon's Lair (USA)	130 000
Silpheed (JAP)	130 000
Ecco The Dolphin (ITA)	120.000
Jurassic Park (USA)	130 000
Monkey Island (USA)	new
Dune (USA)	130 000
Final Fight (JAP)	90 000
Sewer Shark (ITA)	120 000
Silpheed (ITA)	130.000
Dracula Unleashed (USA)	new
Thunderhawk (ITA)	120.000

MASTER SYSTEM

Titolo	Prezzo
Sensible Soccer (ITA)	85 000
Libro della Giungla (ITA)	89.000
Superman (ITA)	59 000
Batman Return (ITA)	59 000
Chuck Rock (ITA)	59 000
Robocop Vs Terminator (ITA)	new
Flash (ITA)	59 000
California Games (ITA)	59.000
Zool (ITA)	new
Aliens 3 (ITA)	49 000
Donald Duck (ITA)	59 000
GP Rider (ITA)	59 000
Mickey Mouse (ITA)	59 000
New Zealand Story (ITA)	59 000
Donald Duck 2 (ITA)	new
Super Kick Off (ITA)	59 000
Street of rage (ITA)	59.000
Mortal Kombat (ITA)	99.000
Sonic 3 (ITA)	89 000
Summer Games (ITA)	49 000
Master of combat (ITA)	new
Strider (ITA)	49.000
Indiana Jones (ITA)	59.000
Pit Fighter (ITA)	59 000
Strider 2 (ITA)	59 000
Wonderboy 3 (ITA)	49 000
Cosmic Space head (ITA)	new
Moonwalker (ITA)	49 000
Golden Axe (ITA)	49 000
Ghouls'n Ghost (ITA)	49.000
R Type (ITA)	49.000
Spiderman (ITA)	49 000
Out Run (ITA)	49 000
Out Run Europa (ITA)	59 000
Super Monaco GP (ITA)	59 000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
Batman Animate Series (USA)	72.000
Cliffhanger (USA)	62 000
Tiny Toon Montana (USA)	new
Mortal Kombat (USA)	59.000
Megaman 4 (USA)	new
Jurassic Park (USA)	59.000
Kenshiro (USA)	49 000
Alfred Chicken (USA)	new
Gargoylles Quest (ITA)	39 000
Total Carnage (USA)	new

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
Sensible Soccer (ITA)	62 000
Hook (USA)	78 000
Desert Strike (USA)	new
Defender of oasis (ITA)	49 000
Formula 1 (USA)	new
Chuck Rock (ITA)	49 000
Out Run (ITA)	49 000
Addams Family (USA)	new
Solitaire Poker (ITA)	49 000
Super Monaco GP (ITA)	49 000
Mickey Ultimate Challenge (USA)	new
Out Run Europa (ITA)	49 000
Simpson (ITA)	49 000
Road Runner (USA)	new
Prince of Persia (ITA)	49 000
Super off Road (ITA)	49 000
Lemmings (ITA)	59 000
Shinobi 2 (ITA)	59 000
Cool Spot (ITA)	new
Tale Spin (ITA)	59.000

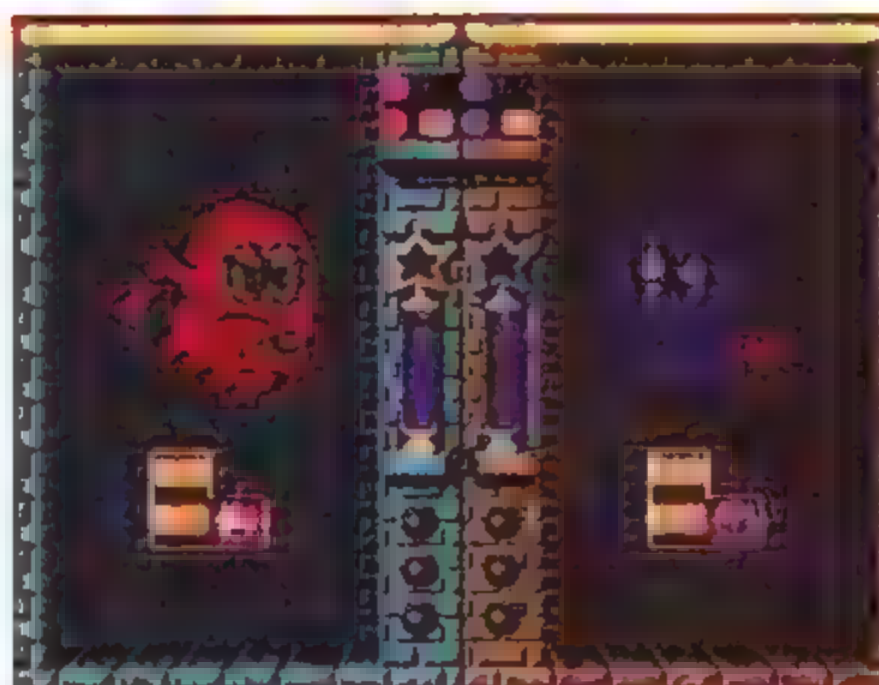
MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
Alladin (ITA)	130.000
Turtles Tournament (ITA)	135 000
Pele Soccer (USA)	new
Eternal Champions (USA)	150.000
Davis Cup Tennis (USA)	120.000
Addams Family (USA)	110.000
Pirates Gold (USA)	new
Nigel Mansell (USA)	125.000
Another World (ITA)	69 000
Alfred Chicken (USA)	new
Golden Axe 3 (JAP)	69 000
X Men (ITA)	69 000
FIFA Int. Soccer (ITA)	120 000
Body Count (ITA)	new
Team Usa Basket (ITA)	69.000
Out Run (ITA)	49 000
Centurion (ITA)	49.000
Winter Olympics (ITA)	135.000
Bomberman (USA)	new
Lethal Enforce (USA)	180.000
Lotus 2 (USA)	new
Street Fighter 2 ce (JAP)	120.000
Gun Star Heros (ITA)	79 000
Chuck Rock 2 (ITA)	79 000
Tecmo NBA Basket (USA)	new
Techno Clash (ITA)	79 000
Batman Return (ITA)	69 000
Soldier of fortune (USA)	new
Side Pocket (JAP)	69.000
Strider 2 (ITA)	79.000
Lost Vikings (USA)	new
John Madden '94 (ITA)	125.000
Cadash (ITA)	59.000
Prince of Persia (ITA)	new
California Games (ITA)	59.000
Basket Cases (ITA)	new

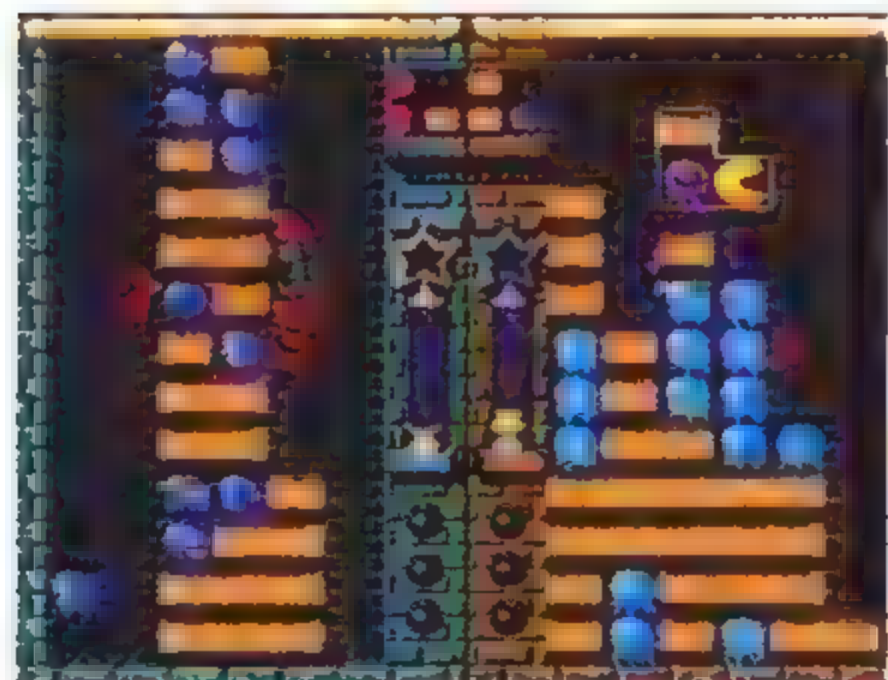
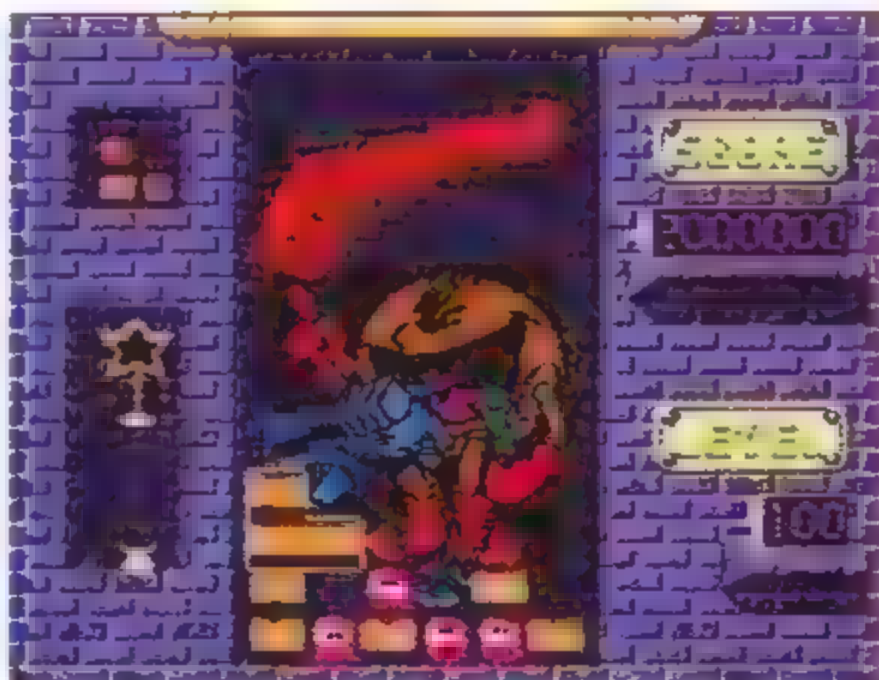
3DO

Titolo	Prezzo
Total Eclipse (USA)	130 000
Sewer Shark (USA)	130 000
Space Shuttle (USA)	new
Out of this World (USA)	125 000
Night Trap (USA)	130 000
John Madden Football (USA)	new
Lemmings (USA)	130 000
San Diego Zoo (USA)	new

PAC-ATTACK

Come promesso, oggi interroghiamo. Chi è l'Adamo dei videogiochi, il primo sprite a diventare famoso in tutto il mondo, ad apparire su astucci, diari, cartelle, colui che ha segnato l'inizio di una nuova era? No, non è Mario, e nemmeno Sonic, è Pac-Man!

Un avvio tranquillo, quasi soporifero. Ma presto entrerete nel vivo della sfida.

Quando si ha un personaggio del genere tra le mani, è bene sfruttarlo fino all'osso. Ma visto che sembrava un po' invecchiato, gli anni passano e la gente dimentica, si è pensato a un lifting o meglio a un restling o meglio ancora a un morphing. È nato così *Pac-Attack* che vi permette di prendere due giochi storici al prezzo di uno (ma in pratica non ne avrete nessuno).
In questo giochillo dovrete sistemare dei pezzi a forma di elle, che scendono dall'alto, con lo scopo di incastrarli nel modo migliore per non fare salire troppo la vostra costruzione (scusate ma tra di voi, c'è davvero qualcuno che non conosce *Tetris*?). È anche possibile far ruotare in senso orario i pezzi, tutti composti da tre parti, che possono essere o parti solide o fantasmini. Il vostro compito è quello di formare con le parti solide delle linee orizzontali, che spariranno automaticamente una volta completate, e ordinare i fantasmini in modo tale che possano venire mangiati quando Pac-Man fa la sua comparsa. Pac-Man scende anch'esso imprigionato in un blocco, una volta posizionato il blocco comincerà ad andare nella direzione verso la quale è rivolto mangiando tutti i fantasmini, e non si fermerà fino a quando non arriverà in fondo. Lo spazio liberato dalla pallozza gialla vi servirà per completare le linee orizzontali. Nel modo a due giocatori, ogni fantasmino mangiato dopo il quinto, viene spedito all'avversario impedendogli così di completare le proprie linee. La stessa meccanica di gioco viene usata nel puzzle mode, con la sola differenza che avrete un numero di Pac limitato, con il quale dovrete riuscire a ripulire tutto lo schermo dai diabolici spettri. Inoltre nell'arco dei cento livelli, ognuno contrassegnato da una password, incontrerete strutture fatte di materiali diversi, tutti con delle specifiche caratteristiche. Ah dimenticavo, sulla sinistra dello schermo c'è un indicatore, quando mangiate dei nemici il livello sale e quando raggiunge il limite superiore vi viene in aiuto una fatina, che fa sparire tutti i fantasmini sotto di lei. Questi accorgimenti comunque, non bastano per poter considerare *PA* un gioco originale, la grafica tra l'altro, per quanto non fondamentale, è piuttosto piatta e monotona e non riesce quindi a salvare un titolo poco convincente.

• *Trust*

Una scena dell'infuocato modo a due. Ma quello di sinistra dorme o cosa?

Urka! Il centesimo livello è bello tosto, sarete in grado di arrivare al duecentesimo?

COMMENTO

Probabilmente il più brutto dei titoli con il prefisso Pac-. Manca proprio di quello spirito che ha fatto giocare e rigiocare tutti gli altri suoi predecessori, manca la sfida che ti spinga a ricominciare da capo ogni volta e manca la varietà per continuare ad andare avanti. L'aspetto migliore è sicuramente costituito dal divertente puzzle-mode che con i suoi cento livelli vi terrà impegnati a lungo e soprattutto non vi annoierà troppo, grazie ai fondali che cambiano ogni dieci livelli e ai diversi materiali che vivacizzano l'azione. Ma Pac-Man è sempre Pac-Man e tanti sono i nostalgici delle sue avventure, per cui visto che in giro per SNES non c'è niente altro con il simpatico pallino...

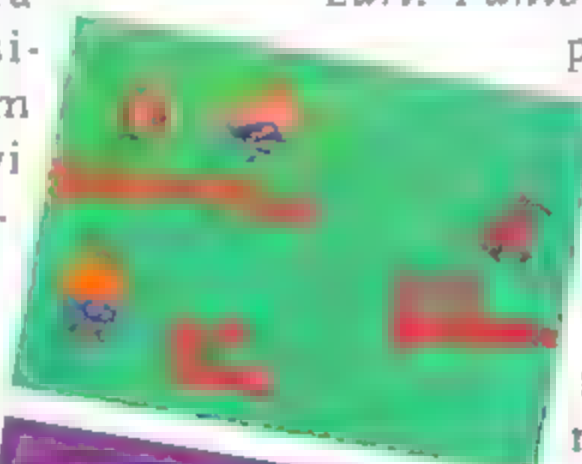
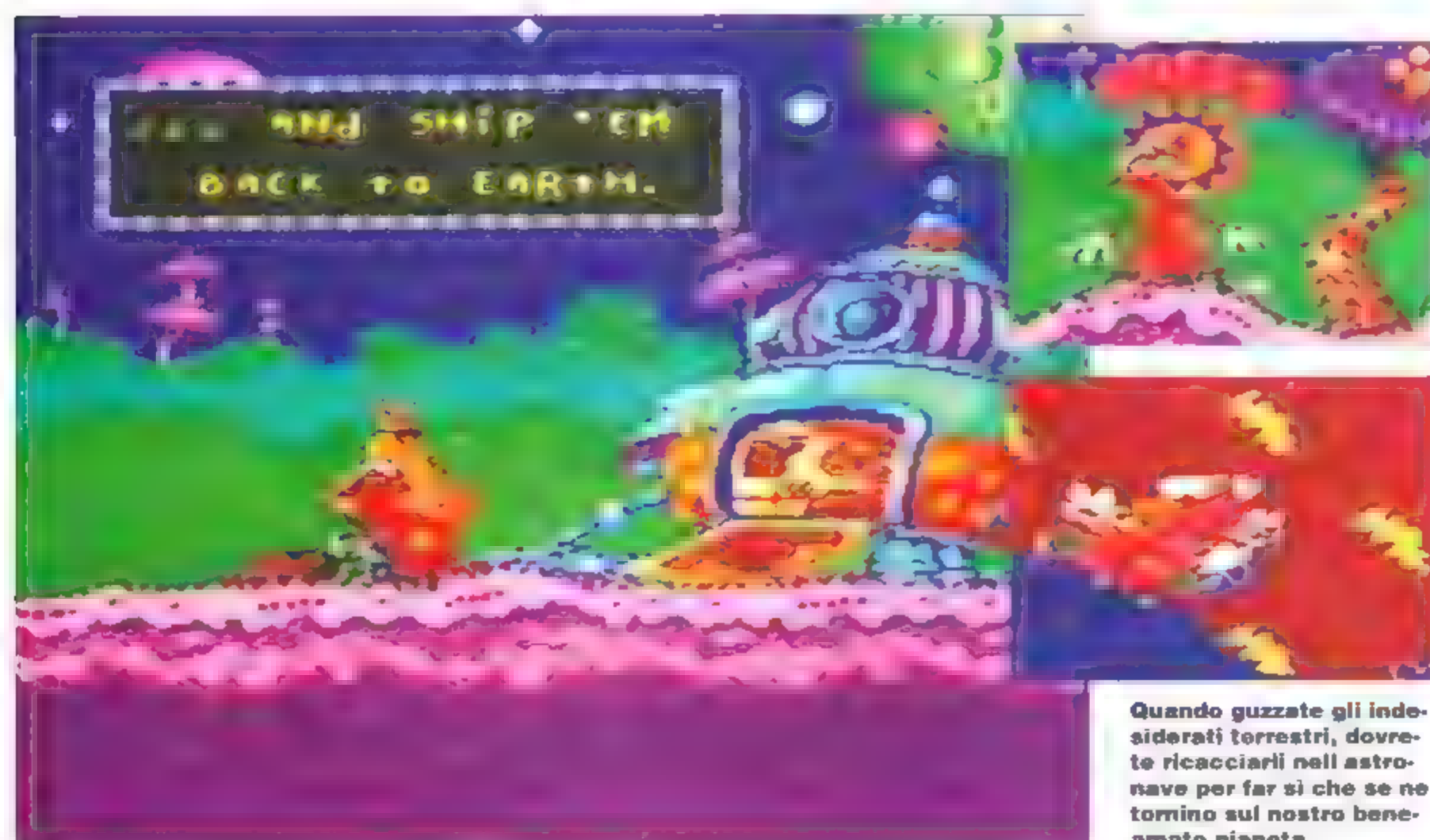
SCHEDA TECNICA

Titolo	Pac-Attack
Casa	Namco
Distribuzione	Import
N. Giocatori	1-2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	4

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

Potete anche piantarla di sentirvi degli originaloni solo perché andate in giro col Grillo Parlante Texas Instruments pretendendo di avere il computer portatile, ormai non tira più, non c'accrocchia 'na mina, dai, vedete di crescere...

Anche perché poi, alla fine, chi vi vive accanto si stufa, diventate pesanti. E quando uscite con qualche amico per comprare un gioco e farvi consigliare sugli ultimi platform in circolazione, aspettatevi una reazione viscida: nessuno vi dirà che i platform di oggi si chiamano tutti Mario Rossi. Nessuno vi dirà mai che abitano tutti nello stesso posto e fanno tutti le stesse cose, chiusi tappati dentro un tozzo di plastica a saltare, lanciare e raccogliere oggetti scemi dalla mattina alla sera: è un'esistenza indegna. Ma, grazie all'intercessione di qualche Dio buono, alla fine sono tornati Toejam e Earl a dare una botta di vita a tutto il genere per salvarlo dall'autoconsunzione. Ah, gioia, tripudio, festa. Ehm, può bastare. Ora starete tutti lì attoniti e stupiti a chiedervi perché *Toejam & Earl: Panic on Funkotron* meriti più parole gaie e gaudiose di quelle che potrebbero accompagnare, che so, la vista del necrologio di Cristina D'Avena. Per i lettori meno sagaci è necessario palesare il motivo di sittanta gioia, e un buon indizio sta nelle foto di queste pagine. Anche da un'immagine statica si capisce che *Toejam & Earl II* è un'iniezione di testosterone dritta dritta nei glutei rinsecchiti dell'anemico genere platform. Anche da queste immagini si deduce che i programmatori del gioco non sono delle persone propriamente normali, ma, d'altro canto, anche Toejam e Earl

La schermata delle opzioni non si discoste dalla demenzialità che permane tutto il gioco.

Quando guzzate gli indesiderati torrestri, dovrete ricacciarli nell astronave per far sì che se ne tornino sul nostro beneamato pianeta.

FUNK OFF

[illegible]

Il ritmo funky è presente in tutto il gioco, il che rende il sonoro tra i più piacevoli da ascoltare.

Si sa, i terrestri sono invadenti. Avessero almeno il buon gusto di non mettersi delle camicie così oscene...

L'annuncio è stato dato dalla televisione: i terrestri hanno invaso il pianeta, la colpa è di due delinquenti: Toe Jam & Earl!

MESA POLITO 2 (LA VENDETTA)

Probabilmente non sapete che le parole "[illegible]" [illegible] veneratа dal popolo Osco in grado di far apparire [illegible] caso di una qualsiasi rivista italiana un box sui personaggi di *Toejam & Earl II*. Se ci è andata bene [illegible] il box su questo numero di GP, se ci ha detto male è probabile che [illegible] Super Macho e chissà cos'altro [illegible]

PEABO

[illegible] di Toejam e Earl. Afflitto da una [illegible] forma di singhiozzo [illegible] Peabo [illegible] fuga da Bloona che vorrebbe inchiodarlo al talamo col beneplacito del prete. Fuggi fratello fuggi!

SHARLA

[illegible] non propriamente una bella figliola. [illegible] convinta che Smoot, l'unico funkotroniano che le abbia mai titillato gli ormoni, sia infatuato della sua amica Lewanda.

SMOOT

È un fighetto, e un perfettino, è un convinto. Se la tira da morire e adora pettinarsi (proprio come Scarlet). (Ah, ah, ah... NdScarlet).

LEWANDA

Anche se non esalta nessuno, il manuale insiste sul fatto che Lewanda sia una [illegible] Toejam e Earl in sincrono. Ha i [illegible] di funk e adora shakerarsi di fronte ai funkotroniani [illegible]

BLOONA

[illegible] ha qualche rotolo di trippa in più della Venere di [illegible] ne rende conto e ama Earl alla follia. Eh! Earl, puoi sempre provarci con mia cugina!

FLARNEY

Questo ha due teste. Doppia testa uguale doppio cervello, doppio teschio e doppia cefalea. [illegible] è che le sue [illegible] la pensano diversamente su tutto e non sa mai dove andare esattamente.

IL VECCHIO OTIS

Racconta storie che sia Toejam che Earl trovano alquanto soporifere. Prima che abbia finito di raccontarne una, chiunque si trovi [illegible] vale la pena starlo a sentire.

CHESTER & LESTER

Sono gemelli ma non si riesce mai a beccarli insieme. Dato che sono identici non si riesce a capire se sono davvero due o un solo guaglione convinto di essere anche il proprio gemello.

TRIXIE

Per chi ha completato *TJ e Earl 1* questa non è una nuova conoscenza. Probabilmente è la più bella funkotroniana del pianeta e resta[illegible] in bocca quando si scopre che è solo uno spirito.

hanno qualche problema. Il fatto è che Funkotron, un tempo ridente atollo collocato in un punto poco preciso della galassia di... oh, non ha importanza... Insomma, su Funkotron le cose non vanno bene da quando delle strane forme aliene hanno iniziato a scorazzare liberamente per la superficie del pianeta comportandosi in maniera alquanto incivile. Sembra che questi rozzi incolti provengano da un pianeta lontano chiamato Terra, ormai ridotto a una bieca palla di roccia per via delle abitudini malsane di chi ci abita sopra.

Ora, Toejam e Earl non hanno alcuna intenzione di ignorare il fattaccio, né tantomeno di lasciare i terrestri liberi di fotografare, trapanare e sporcare l'ameno Funkotron, e quindi decidono di coinvolgere anche gli utenti di Mega Drive nell'opera di ripulitura dell'ambiente.

Fosse facile. I terrestri devono essere intrappolati in appositi barattoli e rispediti all'opportuno domicilio tramite un apposito razzo.

Ovviamente alcuni dei terricoli sono più tenaci di altri e richiedono più perizia nel lancio di barattoli prima di farsi intrappolare. Inoltre, certi esemplari particolarmente ostinati tenteranno addirittura di reagire. Toejam e Earl hanno comunque quel dio buono di cui si parlava prima dalla loro parte: il sacro nume in questione è il dio Funk, che dispone di un magazzino di ben numero 3 miracoli a vostra completa disposizione. In primo luogo il funkscan: tramite questo accessorio potete fare una specie di radiografia a Funkotron e vedere realmente cosa si nasconde nei paraggi (una porta per la dimensione Hyperfunk, ad esempio), negli alberi o nei cespugli (pericolose palle da bowling, scaglie colorate, e un sacco di altra roba).

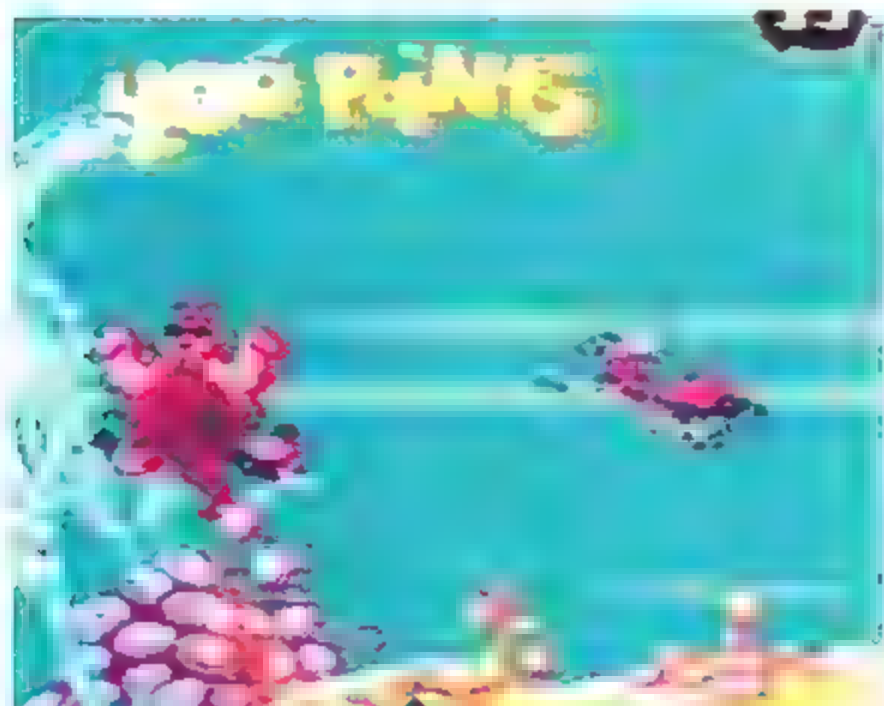
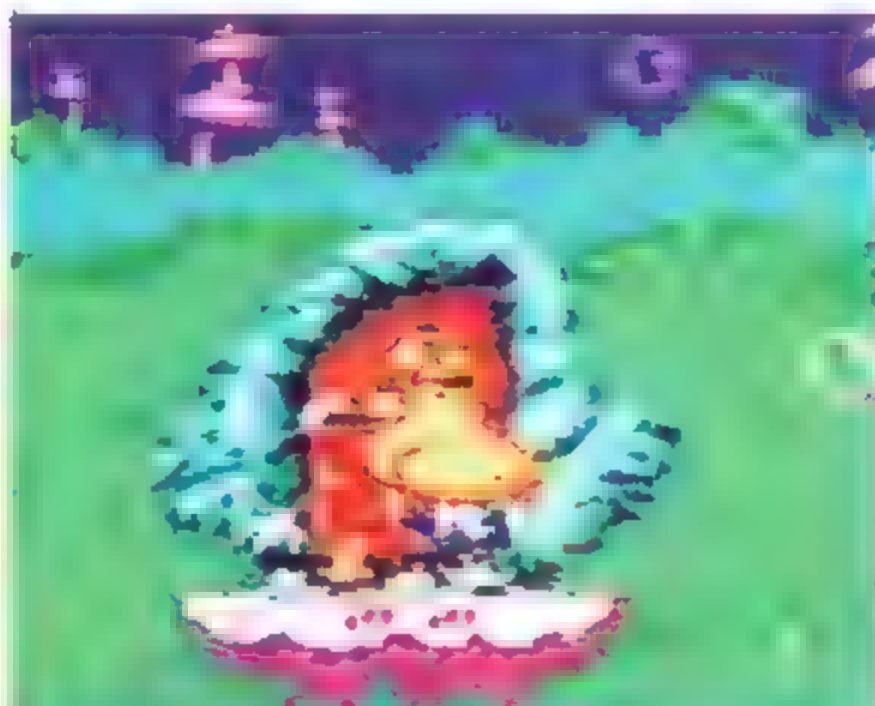
Nella Hyperfunk zone, ma anche sulla superficie di Funkotron, potete

Toe Jam si lancia allupato verso quelli che sembrano essere due cornetti alla crema.

Il pianeta su cui abitano Toe Jam & Earl ha una morfologia molto simile alla terra, però non c'è proprio posto per i terresti.

raccattare regali statici o dotati di gambe, e nel secondo caso dovrete rincorrerli.
Se non riuscite a catturare un terrestre, viene comodo il miracolo numero due, ovvero il Pulsante Panico: per una modesta quantità di funk, recuperabile nella Hyperzone o nei sottogiochi, potrete correre come dei pazzi lanciando quantità industriali di barattoli in ogni direzione. Non riuscirete comunque a imbottigliare il terrestre, ma almeno scaricherete lo stress.
Miracolo numero tre, il Funk Vacuum: si trova nei pacchi regalo e vi torna utile quando siete nei pressi di un terrestre. Sempre usando un po' di funk potete aspirare il lazzarone e imbottigliarlo più comodamente. Ma i guai non finiscono mai, e i terrestri rompiscatole sono soltanto una delle nemesi di Toe e Earl. Parecchi misteri adombrano un pianeta un tempo felice: perché c'è così poco Funk su Funkotron? TJ e Earl possono fare qualcosa? E poi, cos'è esattamente un Funkopotamus? Mentre ci state pensando apparecchiate la tavola e riempitela di deliziose schifezze snack, preparate bibite, birre, superalcolici e zuppone di pesci, e iniziate a telefonare agli amici, evitando accuratamente Mario Rossi.

• Apecar

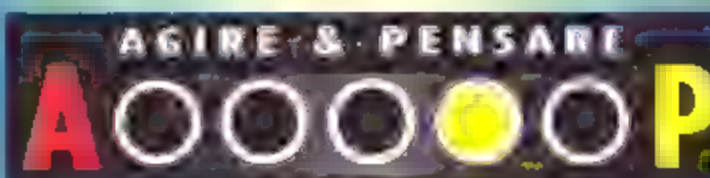
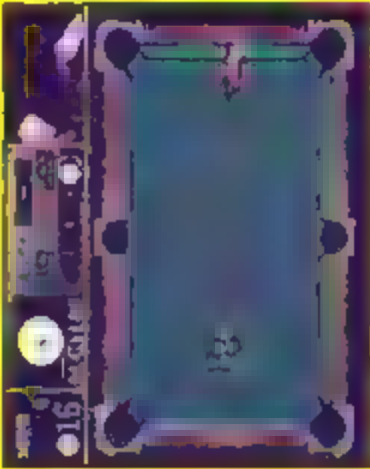
Si ringrazia Megaboy Club - Roma

Una bella mazzetta di 400 punti non la si rifiuta anche se s'incorre in qualche problema se vi becca la GdiF.

I nostri due eroi in azione mentre cercano di liberare il loro pianeta. Non vorrete negargli un aiuto, vero?

COMMENTO

Diciamo pure che un Mega Drive così in forma è raro trovarlo. I colori di *Panic on Funkotron* sono incredibili e per una volta il gioco non assomiglia a niente di già visto. L'uso del joypad è parecchio intelligente e di sicuro *Toejam & Earl II* non soffre dei problemi di scarsa longevità che affliggono *Stimpy's Invention*, anche se bisogna dire che i personaggi non valgono un'unghia di Ren e Stimpy. Le musiche sono assolutamente groovy con un basso slap in netta evidenza, e ci sono una serie di sottogiochi nascosti che vi fanno riprendere continuamente la cartuccia in mano, inoltre l'opzione per due giocatori consacra definitivamente *Toejam & Earl II* nell'elenco dei migliori del mese.

SCHEDA TECNICA

Titolo __ **Toe Jam & Earl Panic Funkotron**
Casa ________ **Sega**
Distribuzione ________ **Ufficiale**
N° Giocatori ________ **1/2**
Continua? ________ **Password**
Livelli di difficoltà ________ **1**

Game Flash

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
SIDE POCKET	Data East	SNES	Import	Sportivo	1-2	No	7/10	7/10	1	Vi ricordate quel giochino che associava il gioco del biliardo a delle donnine pronte a spogliarsi? Bene il biliardo c'è ancora, le donnine pure (dovreste vederle!), ma, ahimè non si spogliano più. Comunque sia il gioco è fatto molto bene, potrete giocare da soli o in compagnia, si può scegliere una fedele riproduzione del gioco a nove palle o, una variante originale con storia acclusa, inoltre nel trick game potrete eseguire colpi di grande difficoltà e spettacolarità. Se siete dei fanatici del biliardo, se vi piacciono le belle ragazze, se assomigliate a Tom Cruise... allora questo è il gioco che fa per voi!	80
HOOK	Sega	GG	***	Piattaforme	1	Sì	7/10	6/10	1	Prima sui libri di favole, poi al cinema e infine, sul vostro GG. Certo che ne ha fatta di strada Capitan Uncino! La storia, più che sull'intero film, è centrata soprattutto sulla parte in cui Peter Pan, torna sull'isola che non c'è, e deve affrontare i mille tafferugli e i dispetti dei suoi piccoli amici. Il gioco è suddiviso in nove livelli e, solo nell'ultimo, affronterete il tanto temuto Uncino. La grafica è abbastanza carina considerando che si tratta di un portatile, il sonoro, invece, a lungo andare stanca. Nel complesso è un buon gioco che richiede un minimo di abilità per essere terminato.	81
DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSION	Sunsoft	SNES	Import	Piattaforme	1	Sì	8/10	7/10		Tipico esempio di gioco ecologico: programmato dagli stessi tizi di *Death Valley Rally*, forse un po' sopravvalutato dal tempo, *Daffy Duck* non è troppo malvagio anche se palesemente ricalcato sul vecchio tie-in Seppure svolazzare con lo zaino jet sui paesaggi quasi riciclati non sia malaccio, sebbene le varie pistole in dotazione siano divertenti da usare, considerato pure che i personaggi sono ottimamente caratterizzati, *Daffy Duck* rimane un platform per nulla speciale anzi, noioso. Pensateci prima di versare il contante anche se impazzite per il papero.	72
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	SNES	Import	Azione/Piattaforme	1	Sì	7/10	6/10	1	*Robocop VS Terminator* per Mega Drive era piacevomente violento e inquietante, poi arriva la Nintendo e trasforma il tutto in una scatoletta vuota togliendo dal video gli spargimenti di sangue. Sul Super NES *Robocop VS Terminator* è più innocente del ragazzino della Tinsemal, anche se la grafica ha mantenuto uno squallore affascinante e i toni cupi che devono esserci in un qualsiasi gioco di Robocop. Le animazioni sono ottime e il gioco c'è, ma l'azione alla fine è monotona. *Robocop VS Terminator* è un atleta prestante con le ginocchia fradicie e lo vedrete apparecchiarsi al suolo subito dopo la linea di partenza.	73

NHL '94	Electronic Arts	SNES	Import	Sportivo	1-2	Sì	9/10	9/10	1	Dopo i possessori di Mega Drive, anche i fan della console targata Nintendo potranno gustarsi i miglioramenti portati da questa versione ad un gioco già eccellente. Un'ottima giocabilità e una grande velocità garantiscono un lungo divertimento per tutti i fanatici di questo sport. Una minima riserva rimane comunque per tutti quelli che già hanno uno dei precedenti capitoli, come al solito i cambiamenti non sono tali e tanti da motivare l'acquisto di un'ulteriore cartuccia. In definitiva ogni volta l'Electronic Arts ci mette nello stesso amletico dubbio: varrà la pena di spendere una marisata di soldi per un upgrade?	91
VIRTUAL PINBALL	Electronic Arts	Mega Drive	***	Flipper	1	No	8/10	7/10	3	In questo gioco di flipper a farla da padrone sono la miriade di particolari che aumentano la spettacolarità di ogni partita; tuttavia non vi aspettate una simulazione accurata. Avrete la possibilità di scegliere tra diversi tipi di gioco, cambiare lo stile dei pezzi, selezionare uno sfondo, modificare la velocità della pallina, selezionare una colonna sonora, ecc. Il sonoro a lungo andare è un po' monotono, la grafica è abbastanza carina e la fluidità del gioco non è da meno Nel complesso, *Virtual Pinball* è un gioco frenetico che potrebbe costituire un ottimo diversivo per chi soffre di "febbre da flipper".	75
BATTLE CARS	Namco	SNES	Import	Guida	1/2	Sì	6/10	6/10	3	Questo gioco, vedendo l'affascinante demo, può sembrare il tanto atteso *F-Zero 2*, per il tipico uso del mode 7; oppure può sembrare un inaspettato seguito di *Rock 'n Roll Racing*, vista la possibilità di sparare agli avversari... Ma in realtà, non appena avrete cominciato a giocare, vi accorgerete che *BC* deve molto ai sopracitati titoli, ma non è minimamente all'altezza di nessuno dei due. Peccato: tutta la parte che non comprende la guida è ben curata con tante opzioni e buona grafica, ma è proprio in pista che verrà fuori lo scrolling incerto e il pessimo controllo della vostra vettura che insieme ammazzano il divertimento.	55
NBA SHOWDOWN	Electronic Arts	SNES	***	Sportivo	1/2	Sì	9/10	8/10	3	Ecco la nuova versione di uno dei giochi di basket più spettacolari per SNES. Le novità riguardano principalmente il numero e il tipo delle squadre. Sono comprese, infatti, tutte le squadre del NBA aggiornate al 1993, vaste possibilità di scelta per quanto riguarda le competizioni, facoltà di costruirsi la squadra dei propri sogni, velocità di gioco raddoppiata e altro ancora. Tuttavia il gioco ha conservato anche un suo piccolo difetto, cioè un'azione di gioco leggermente caotica e non troppo coinvolgente. Si tratta di un titolo non particolarmente entusiasmante per i perfezionisti amanti del basket, ma da tenere in considerazione per chi volesse un buon gioco sportivo.	81
SUPER CHASE HQ	Taito	SNES	Import	Guida	1	sì	6/10	7/10	1	Non esistono cloni soddisfacenti di *Chase HQ* per il vostro caro SNES, e la Taito, produttrice peraltro del vecchio titolo originale, supplisce a questa grave mancanza con un restyling dell'antica gloria. Il punto di vista si sposta dentro l'abitacolo e potete quindi vedere i colpi dei nemici che vi abbozzano il cofano e bucano il parabrezza. *Super Chase HQ* non è niente di speciale ma non è neanche malaccio se eravate fanatici dell'originale. Graficamente è altalenante, con le sezioni di guida un po' troppo scaltose e alcuni sprite disegnati con la mannaia, mentre per il resto è più che apprezzabile. Ciò non toglie che rimanga un titolo per gli affezionati.	70
WINTER OLYMPICS	US Gold	Mega Drive	Leader	Sportivo	1/2	No	6/10	5/10	3	Proprio non ci siamo. Sfruttiamo pure tutti gli eventi sportivi del mondo, però trattiamoli come si deve. A Lilehammer, Norvegia, si svolgeranno le future Olimpiadi, ci sarà sicuramente una festa dello sport, ma questa festa non potrete godervela su Megadrive, perché il titolo della US Gold pecca proprio in quelle che sono le caratteristiche fondamentali di un gioco sportivo: la giocabilità. Quest'ultima, tranne che per un paio di discipline, è inesistente e fa precipitare *Winter Olympics* nel purgatorio dei giochi fatti male	50

CLASSIFICHE

**Bentornati al tradizionale appuntamento con le classifiche di Game Power in compagnia della vostra salma preferita. Anche questo mese le novità si sprecano per la maggior parte delle console presenti sul mercato. Inoltre, nella speranza di fare cosa gradita a tutti coloro che, come me, sono ghiotti di pizza, abbiamo pensato di avvalerci della cortese e sapiente collaborazione della pizzeria "Da Ciro, Il Fagiolaro di Quarto Oggiaro" e includere in questo numero una speciale Top 10 delle pizze più vendute nel mese di Gennaio. Desidero inoltre invitarvi a spedire sempre più di frequente le VOSTRE personali classifiche sia dei giochi, che dei recensori preferiti a "Le Classifiche di Game Power, Studio VIT, via Aosta 2 20155 Milano".
E... come al solito, Game Power: di tutto, e ancora di più!**

NES

1	Adventure of Link	(Nintendo)	+	(2)
2	Probotector	(Konami)	+	(5)
3	Double Dragon	(Acclaim)	-	(1)
4	Dragon's Lair	(Elite)	-	(3)
5	Turtles 2	(Konami)	+	(9)
6	Darkwing Duck	(Capcom)		(NEW!)
7	Maniac Mansion	(Jaleco)	=	(7)
8	Duck Tales 2	(Capcom)		(NEW!)
9	Battle of Olympus	(Konami)	-	(6)
10	Tiny Toons	(Konami)		(NEW!)

NES

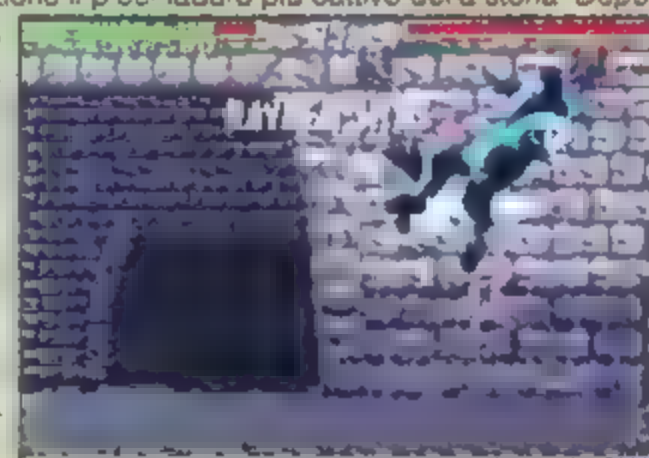
È bizzarro osservare che tutte le nuove proposte [illegible] 8 bit più diffuso nel mondo sono costituite da tie-in di celebri serie a cartoni animati che vanno a far compagnia al vecchio Turtles 2 della Konami. La ragione di ciò va probabilmente cercata nel fatto che con l'avvento di console più potenti, gli 8 bit diventano dominio del pubblico più giovane, lasciando ai "grandi" le macchine da 16 bit in poi. Misteri demografici...

SUPER NINTENDO

Street Fighter 2 Turbo	(Capcom)	=	(1)
Super Mario All Stars	(Nintendo)	+	(5)
Zombies	(Konami)		(NEW!)
Bubsy	(Accolade)		(NEW!)
Mortal Kombat	(Acclaim)	-	(2)
Lost Vikings	(Interplay)		(NEW!)
Super Mario Kart	(Nintendo)	-	(3)
Super Star Wars	(JVC)	-	(6)
Alien^3	(Acclaim)	-	(8)
Cool Spot	(Virgin)		(NEW!)

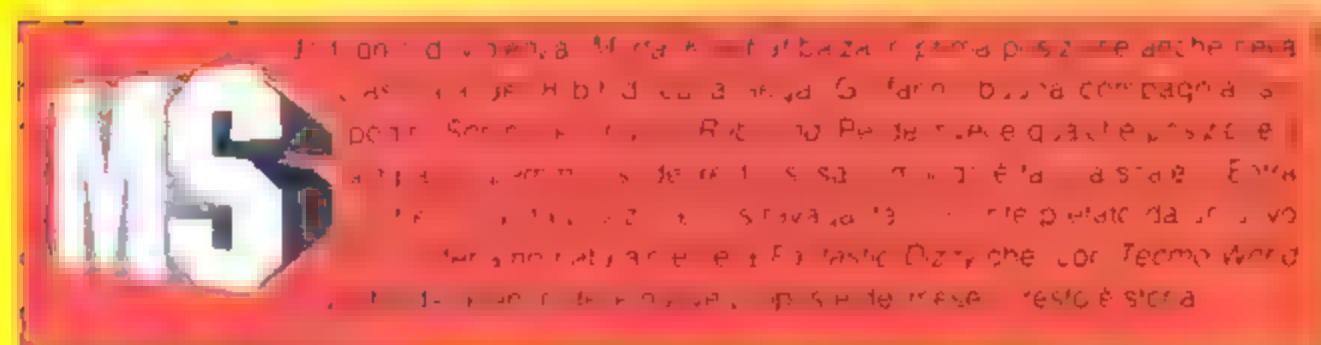
MEGA DRIVE

1	Mortal Kombat	(Flying Edge)	+	(6)
2	Jungle Strike	(EA)	-	(1)
3	Aladdin	(Virgin)	+	(10)
4	Davis Cup Tennis	(Tengen)		(NEW!)
5	NHL '94	(EA)		(NEW!)
6	Micro Machines	(Codemasters)	-	(2)
7	Jurassic Park	(Sega)	+	(8)
8	Zombies	(Konami)		(NEW!)
9	PGA Tour Golf 2	(EA)	-	(3)
10	Ultimate Soccer	(Sega)		(NEW!)

Conquista la prima posizione il picchiaduro più cattivo della storia. Dopo un avvio incerto, *Aladdin* guadagna finalmente il podio e si appresta a insidiare il posto di *Jungle Strike*. È interessante notare che ben tre novità su quattro sono rappresentate da titoli sportivi, mentre il già citato *Zombies* non ottiene lo stesso successo del collega SNES. E *Sensible Soccer*, e *FIFA International Soccer*? Vai a capire la gente...

MASTER SYSTEM

1	Mortal Kombat	(Flying Edge)	+	(8)
2	Sonic 2	(Sega)	+	(3)
3	Robocod	(US Gold)		(NEW!)
4	Lemmings	(Sunsoft)	-	(2)
5	Fantastic Dizzy	(Codemasters)		(NEW!)
6	Wolfchild	(Core Design)	+	(10)
7	Tecmo World Soccer	(Sega)		(NEW!)
8	Streets of Rage	(Sega)	-	(4)
9	California Games 2	(Sega)	-	(7)
10	Mickey Mouse 2	(Sega)	-	(6)

MS

[illegible] ... Fantastic Dizzy che con Tecmo World ... [illegible]

GAME GEAR

1	Star Wars	(US Gold)		(NEW!)
2	Jurassic Park	(Sega)		(NEW!)
3	Mortal Kombat	(Flying Edge)	+	(9)
4	World Cup Soccer	(Sega)	-	(3)
5	Mickey Mouse 2	(Sega)	-	(1)
6	Lemmings	(Sunsoft)	-	(2)
7	Tom & Jerry: The Movie	(Sega)	-	(4)
8	Robocod	(US Gold)		(NEW!)
9	Desert Strike	(Domark)		(NEW!)
10	Ultimate Soccer	(Sega)		(NEW!)

GG

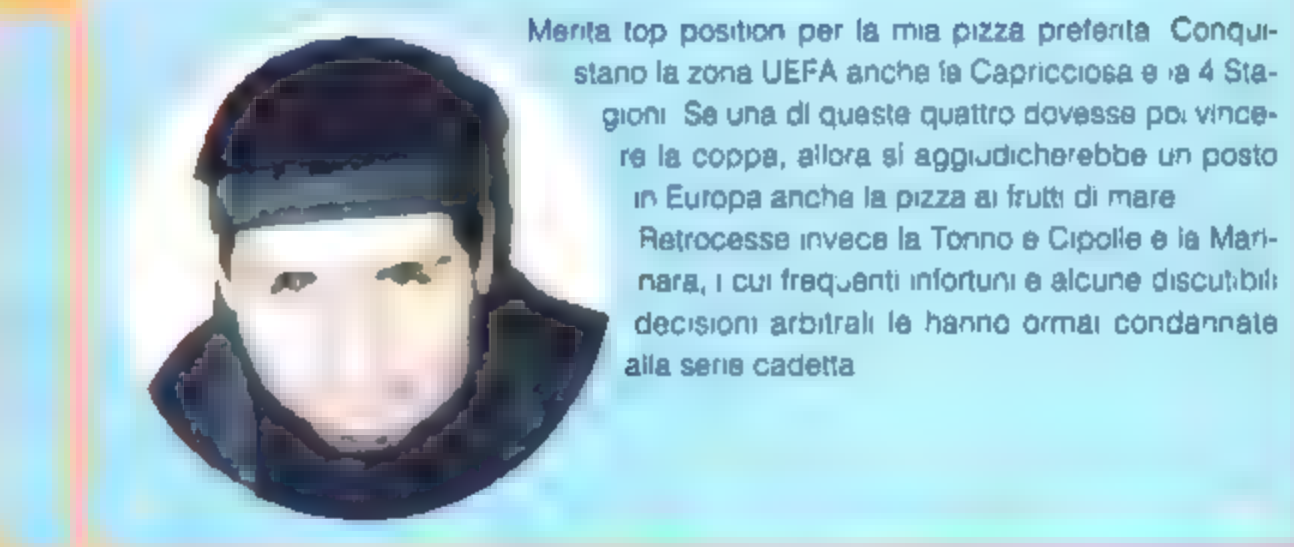
La classifica del portatile della grande "S" è senza dubbio la più ricca di novità: ben cinque New Entry, due delle quali addirittura in zona podio: Star Wars e Jurassic Park. La cinemania impazza in casa Game Gear: infatti, oltre ai due suddetti, tie in Tom & Jerry e Mickey Mouse vanno ad occupare le posizioni intermedie della Top Ten. Tra le altre novità, Desert Strike, la conversione del hit per Mega Drive che è certamente destinato a crescere nel futuro prossimo venturo.

GAME BOY

1	Zelda: Link's Awakening	(Nintendo)	=	(1)
2	Super Mario Land	(Nintendo)	+	(3)
3	Jurassic Park	(Ocean)		(NEW!)
4	Flintstones	(Taito)	-	(2)
5	Super Mario Land 2	(Nintendo)	-	(4)
6	Golf	(Nintendo)	-	(5)
7	Lemmings	(Sunsoft)		(NEW!)
8	Top Rank Tennis	(Nintendo)	-	(7)
9	Mortal Kombat	(Acclaim)		(NEW!)
10	Speedy Gonzales	(Sunsoft)		(NEW!)

GB

[illegible]

1	Prosciutto e funghi
2	Margherita
3	4 Formaggi
4	Capricciosa
5	4 Stagioni
6	Frutti di mare
7	Ortolana
8	Napoletana
9	Tonno e cipolle
10	Marinara

Merita top position per la mia pizza preferita. Conquistano la zona UEFA anche la Capricciosa e la 4 Stagioni. Se una di queste quattro dovesse poi vincere la coppa, allora si aggiudicherebbe un posto in Europa anche la pizza ai frutti di mare. Retrocesse invece la Tonno e Cipolle e la Marinara, i cui frequenti infortuni e alcune discutibili decisioni arbitrali le hanno ormai condannate alla serie cadetta.

CLASSIFICHE RECENSORI

[illegible] Finalmente [illegible] deluso, del resto io [illegible] votato contro e, dato [illegible] per prendere [illegible]

DUPONT · SCARLET · LOG · APECAR · RED FURY

ALKROSS · MYSTERE · RANDOM · HEIDY · VORDAK

COIN-OP

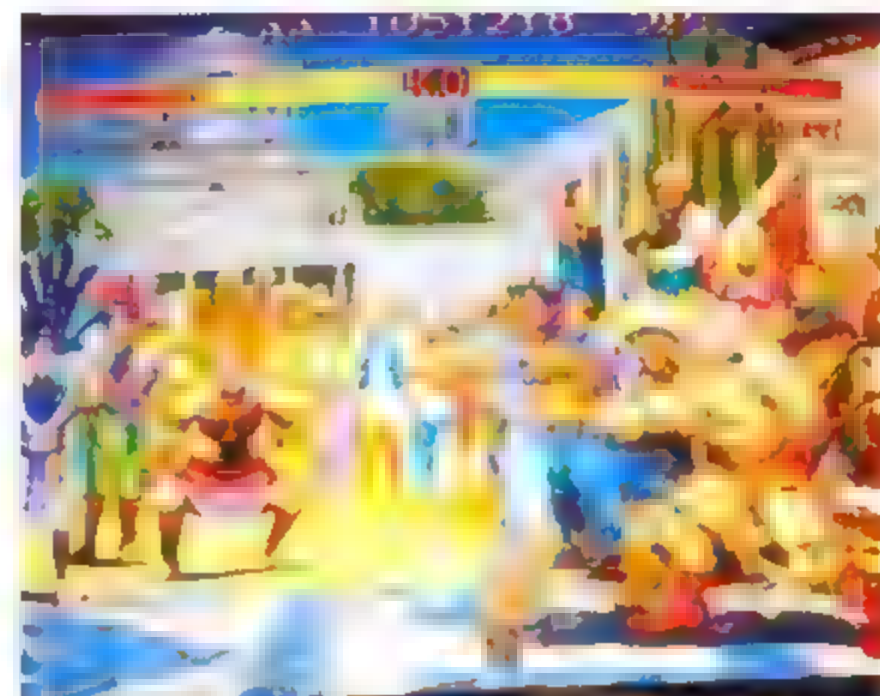
Ecco a voi le ultime novità sbarcate sotto i tendoni del variegato circo del divertimento delle nostre sale giochi, fra le tante, anche l'attesissimo Super Street Fighter 2, di cui avevamo già parlato. Ma ora bando alle ciance, prendete posto che andiamo a incominciare.

Street Fighter **resterà a lungo nella memoria dei videogiocatori. E questo secondo episodio ne è la conferma.**

Super Street Fighter 2
(Capcom)

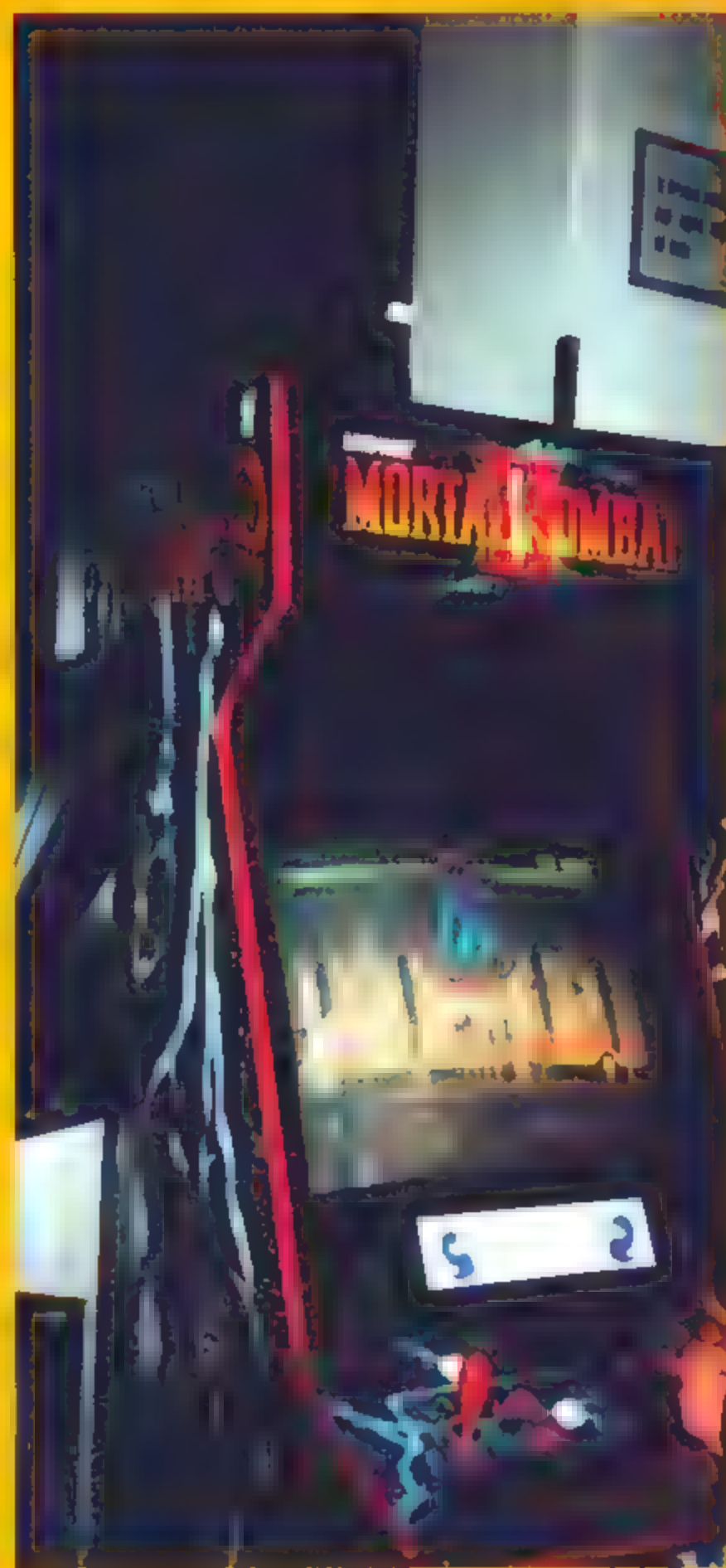
Nuovi personaggi per i combattenti di strada. In questa foto Fei Long si esibisce in un calcio volante.

Blanka rimane uno dei personaggi preferiti. È rozzo, è grasso, è verde, ma in fondo è anche simpatico.

Nella pista centrale potrete ammirare l'attrazione principale di questo spettacolo, l'ultima creazione della Capcom (*SSF2*). Difficile dire qualcosa di nuovo su un gioco di questa portata, ormai più mito che semplice Coin-Op.
Il gioco in sé non presenta innovazioni nella struttura di base, le variazioni salienti, e dici poco, riguardano le "mosse speciali" dei nostri eroi. Per chi conosce la *Turbo Edition* (per Super NES) diremo che le tecniche aggiunte sono identiche a quelle presenti nella versione per la console da casa. Chun Li, per esempio, può lanciare bolle blu d'energia, Dhalsim può teletrasportarsi, Ryu e Ken possiedono due distinti tipi di palla di fuoco (una normale e una in grado di incendiare gli avversari), Zangief è dotato di nuove proiezioni ed è stato reso leggermente più veloce (non abbastanza da renderlo competitivo, comunque...), ma non vogliamo certo elencarle tutte perdereste il piacere di scoprirle.
La cosa più importante resta, comunque, la presenza di 4 nuovi personaggi che portano quelli selezionabili a un totale di 16. Come nuovo acquisto troviamo Fei Long che ricorda in tutto e per tutto il mitico Bruce Lee, conosciuto anche come "il piccolo drago" (Long in cinese significa drago, appunto, Fei vuol forse dire Feccia? NdR), le sue caratteristiche principali sono la grande velocità di esecuzione dei colpi - è il più veloce del gioco - e le sue tecniche di calcio (ne esegue una che è identica al pugno di Ryu e Ken). Poi abbiamo Cammy, una provocante biondina con due lunghe treccine e una mini tutina aderente che, come abbiamo già avuto modo di dire, assomiglia alla probabile figlia di Guile. Anche lei è caratterizzata da tecniche veloci e letali (prevalenti quelle di calcio), le sue due preferite sono, la proiezione che esegue afferrandovi con le gambe, e lo Spinning Kick, un calcio dato in avvitamento con entrambi i piedi, con il quale attraversa tutto lo schermo (riuscirà a strappare il posto a Chun Li nel cuore di noi videogiocatori?). Dee Jay è un nero campione di Kick Boxing mediamente veloce e potente, che scaglia calci e pugni dallo svariato tonnellaggio in giro per lo schermo. Essere colpiti da un suo colpo vuol dire vedersela veramente brutta (taluni affermano che ci sia una certa somiglianza tra lui e Random). Per ultimo ma non meno importante troviamo T. Hawk, un energumeno di più di due metri d'altezza, veloce più di quanto la sua mole lasci supporre. Tutti gli sprite dei personaggi sono stati ridisegnati e sono stati aggiunti frame di animazione inoltre i fondali sono disegnati in maniera veramente eccezionale. Unica pecca del gioco, è il fatto che al di fuori dell'aggiunta dei nuovi personaggi e della modifica degli sprite, tutto il resto rimane identico alle versioni precedenti.
Del resto, dopo la fuga di menti che ha subito la Capcom, dovremo aspettare ancora un bel po' prima di poter mettere le mani sui joystick di *Street Fighter 3*.

VOTO: 90%

MORTAL KOMBAT 2

La grafica di MK2 è leggermente cambiata rispetto all'originale: infatti alcuni dei personaggi sono stati ridisegnati completamente e accompagnano le caratteristiche digitalizzazioni.
Anche i fondali sono più accurati e totalmente diversi da quelli di MK. Dal punto di vista sonoro niente da dire: le voci digitalizzate sono perfette e la colonna sonora contribuisce a creare un'atmosfera spettrale.
Anche dal punto di vista della giocabilità ci sono stati dei piacevoli cambiamenti.
Ad esempio i personaggi riescono ora a parare molto più spesso gli attacchi di calcio volante, un colpo forse un po' troppo potente nella prima puntata della serie.
Ecco una breve panoramica sui dodici personaggi di MK2 e sui due supernemici non selezionabili:
SUB ZERO: il ninja blu può lanciare una nuova palla di ghiaccio a terra che fa scivolare gli avversari.
JOHNNY CAGE: la sfera di energia di questo personaggio ha ora una traiettoria non lineare e più difficile da parare.
LIU KANG: la palla di fuoco del più famoso emulo di Bruce Lee ora si attacca all'avversario bruciandolo fino a incenerirlo. Inoltre può lanciarla anche quando è in volo.
SCORPION: il ninja non-morto ha un look molto diverso.
RAIDEN: è possibile compiere numerose mosse totalmente nuove. Inoltre l'effetto del fulmine è stato completamente ridisegnato.
REPTILE: ebbene sì, potrete selezionarlo fin dall'inizio. Non ha le caratteristiche di Sub Zero e di Scorpion come nella vecchia edizione, ma sputa un acido molto corrosivo che però non fa troppi danni.
SHANG TSUNG: il mago dalle mille forme è ringiovanito e potrete sceglierlo direttamente. Può trasformarsi in tutti i personaggi (tra cui il mostro finale Kintaro) e lancia ben due palle di fuoco consecutive che ucciderebbero anche un tirannosauro.
BARAKA (new): questo personaggio può lanciare una scintilla elettrica sfregando due coltelle che ha al posto delle mani. Può anche tagliuzzare l'avversario spruzzando sangue per tutto lo schermo.
KITANA (new): una nuova combattente molto veloce e molto pericolosa che può lanciare un affilatissimo ventaglio contro gli avversari facendoli a fette. Può anche usare il ventaglio per ipnotizzare il nemico.
MILEENA (new): si differenzia da Kitana per il colore delle vesti e per le armi in dotazione: lancia infatti degli affilatissimi coltelli e ha una presa a terra davvero micidiale.
JAX (new): un combattente di colore capace di lanciare un raggio luminoso enorme. Può anche colpire gli avversari con il pugno tremante di nome e di fatto: fa tremare tutto lo schermo.
KUNG LAO (new): è forse l'avversario più bello (paragonabile a Zangief di Street Fighter 2): il suo attacco speciale consiste nel lanciare in faccia al nemico il suo cappello (con le lame) che toglie molta energia.
KINTARO (Non Selezionabile): assomiglia a Goro ma è ancora più devastante (riesce quasi sempre a parare i vostri colpi). Quando salta e atterra sul nemico riesce a togliere metà dell'energia.
SHAO KAHN (Non Selezionabile): è il mostro finale. Purtroppo non sappiamo molto di lui, ma se anche lo sapessimo non ve lo diremmo. Se no dove sta la sorpresa?
Non abbiamo ancora ricevuto informazioni sui movimenti per le nuove fatality, ma rimanete in ascolto su questo canale e vedremo di accontentare la vostra curiosità al più presto!

Emanuele Brendolan

Ultimate Tennis

(Art & Magic)

Nell'ultima pista, per gli appassionati di tennis, c'è *Ultimate Tennis*. Dopo tanta attesa, finalmente un gioco sul tennis veramente ben realizzato sia nella parte grafica che nella struttura di gioco stessa. Gli sprite sono digitalizzati e ridisegnati, mantenendo così una fluidità di movimento davvero eccezionale.
Potrete scegliere tra sei tennisti che si differenziano tra loro per come eseguono la volee, il diritto e il rovescio.
Dopo di che si sceglierà il torneo a cui si desidera partecipare e, a seconda della propria scelta, il tipo di terreno su cui cimentarsi: terra, sintetico o erba.
Ogni volta che colpirete la palla potrete decidere che tipo di effetto darle, in che direzione tirarla e con quanta potenza colpirla. Proprio grazie a questo tipo di controllo giocherete delle partite realistiche ed emozionanti con un totale controllo su quello che state facendo fare alla pallina, inoltre sarà possibile selezionare due livelli di difficoltà, sconsigliato logicamente ai principianti. Il gioco in sé ricorda *Advantage Tennis* (gioco realizzato dall'Infogrames per i computer da casa), e sarebbe stato bello se avessero inserito l'opzione - presente in quella versione - per selezionare i colpi del vostro tennista e il suo livello di capacità.
Quando ci si deve salvare da una posizione critica, il tennista si butta colpendo la pallina e rotolando a terra per poi rialzarsi successivamente.
Questo tipo di manovra non è facile da eseguire, ma vi salverà ben più di una volta dal perdere dei quindici. Nell'insieme, uno dei migliori giochi di tennis che siano apparsi nelle sale giochi.

VOTO 82%
• *Amarok*

***Ultimate Tennis*, forse non sarà davvero il tennis "definitivo", però è sicuramente divertente da giocare.**

Gli annunci devono essere spediti a: Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Sega Megadrive completo di cavi di collegamento televisivi, 2 Joypad, 7 cartucce, istruzioni in italiano e imballaggi, tutto in ottime condizioni a L. 500.000 trattabili.
Roberto tel 02/5463218.

VENDO Nintendo Nes completo di pistola Zapper e i seguenti 5 giochi: *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 2*, *Super Mario Bros 3*, *Duck Hunt* e *The Chessmaster* a L. 400 000 trattabili
Leonardo Virdis tel. 0125/804634 (ore pasti).

VENDESI Megadrive giapponese dotato di: cavo scart 2 joypad, alimentatore-220V e i seguenti titoli: *Hellfire* (Jap), *Sonic* (Jap), *Super Thunderblade* (Jap), *Pitfighter* (Jap), *Streets of Rage 2* (Ita), al prezzo di L. 400.000 solo Piemonte e Val D'Aosta (no-posta)
Matteo Roggero - Via del Barcaiolo, 26 - Asti - tel. 0141/353401 (ore pasti; no martedì, mercoledì sera).

VENDO Super Nes con 2 cartucce, 2 joypad, un adattatore universale a L. 350 000. Vendo inoltre Super Magicom 24 mega con parecchi giochi a L. 550.000, oppure il tutto a L. 800.000
Luigi tel. 0163/27090.

VENDO Super Nintendo 16 bit europeo con 9 giochi tra cui *Zelda 3*, *Tiny Toons*, *Sim City*, il tutto a L. 1.000.000, il tutto scindibile senza confezione
Rosario Pucciarelli tel. 0971/52217 (per informazioni).

VENDO Game Boy con 6 giochi tra cui: *Super Mario 2*, *Spiderman 2*, *Megaman*, *Prince of Persia* + Handy Boy, tutto in buono stato Prezzo trattabile
Tito tel 02/4226351 (ore pasti)

VENDO Nintendo Nes completo di 2 joystick e i seguenti 4 giochi: *Super Mario Bros*, *Nintendo World Cup*, *Tetris*, *Castelvania* a L. 300.000.
Vincenzo tel. 0872/850416 (dalle ore 16,00 alle ore 17,00)

VENDO per SNES le seguenti cartucce: *Ranma 1/2 II* (L. 110.000), *Zelda III* (L. 60.000) o scambio con altre cartucce. Vendo inoltre "Game Gear" nuovissimo con imballo originale e garanzia con adattatore di corrente e due cartucce: *Columns* e *Defender of Oasis* (voto 92% GP) a L. 220 000.
Roger tel. 02/99056831.

VENDO SNES americano senza presa scart a L. 300.000 mai utilizzato, causa doppio regalo. Inoltre vendo per SNES, tutto con 1 mese di vita, *Zelda III* versione europea a L. 85.000, *Street Fighter II* versione americana a L. 95.000, joypad per Super Nintendo europeo a L. 30.000. Per Nes 8 bit vendo: 5 cartucce (*Super Off Road*, *Skate or Die*, *Goonies II*, *Duck Hunt*, *Tiger Heli*) a L. 50.000 cadauna, e Power Glove a L. 230.000. Tutti i prezzi sono trattabili, max serietà
Michele o Stefano
tel. 0432/783435 (per informazioni o acquisto).

VENDO Sega Master System normale + 6 giochi: *Olimpic Gold*, *World Games*, *California Games*, *G.Loc*, *Rampage*, *Power Strike* il tutto a L. 200.000 trattabili, oppure singolarmente a L. 50 000 cad. trattabili. Matteo tel. 0321/403816 (ore pasti)

VENDO o scambio i seguenti titoli per Super Famicom/Nes: *Super Mario Kart* (Usa) *Nhlpa Hockey '93* (Usa), *Tiny Toons* (Usa), *Road Runner* (Usa), *Final Fight 2* (Japan), *Soul Blader* (Japan), *Street Fighter 2* (Japan) e *Kikikaikai* (Japan) Max serietà
Matteo tel. 0421/74909 (ore serali)

VENDO Super Famicom giapponese SCART come nuovo a L. 180,000 in più vendo le seguenti cassette: *Super Mario World*, *Super Tennis* e *Augusta Golf*, tutte a L. 50.000 non trattabili. Max serietà
Tel. 0337/616173

VENDO per Super Nintendo: Final Fight (L. 110.000 trattabili), Super Star Wars (L. 120.000 trattabili), Turtles in Time (L. 85.000 trattabili), Street Fighter II (L. 120.000 trattabili), o le scambio con altre cartucce italiane, americane o giapponesi. Max serietà. Daniele tel. 0166/62098 (ore pasti).

VENDO *Street Fighter 2* (Giapponese) o lo scambio con uno dei seguenti giochi per SNES: *Dragon Ball Z*, *Super Godzilla*, *Starwing* (Starfox), o altri. Federico tel. 0574/27210 (ore pasti).

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: *Flashback* a L. 80.000, *Splatterhouse 2* a L. 40,000.
Stefano tel. 0472/764472 (dalle ore 12,00 alle ore 15,00).

VENDO Gameboy completo di *Tetris*, cavo video connettore e batterie a stilo + 2 giochi (*Disney's Duck Tales* e *All Star Challenge* 2), il tutto in ottime condizioni.
Alessio tel. 02/7387914 (dalle ore 20,00)

CERCO

CERCO giochi per PC-Engine sia su Card che su CD, che su Super CD in buone condizioni. Sono disponibile anche ad acquisti in blocco
Fabio tel. 02/9301506 (ore pasti).

CERCO venditore di cassette per Game Boy, naturalmente con il max di sconto
Michele tel. 0735/85291 - 98180 (ore pasti).

CERCO per scambio e/o acquisto giochi per Atari Lynx. In particolare sono interessato ai seguenti giochi: *Blue Light*, *The Humans*, *Pit Fighter*, *Swichblade 2*
Daniele tel. 0828/673646 (dopo le ore 21,30).

Per Nintendo Nes 8 bit, CERCASI disperatamente cartuccia gioco Shangai (dama cinese). Vittorio tel. 02/89504374 dalle ore 20,30.

SCAMBIO

SCAMBIO Gameboy mai utilizzato, ancora imballato + *Tetris* + pile + cavi con Megadrive scart + joypad (causa doppio regalo). Max serietà
Francesco tel. 0549/997508 (ore pasti).

SCAMBIO per Gameboy il mitico *Super Mario Land* con altri giochi come *Fighting Simulator*, *Dynablaster*, *Super Mario Land II*, *Darkwing Duck*, *Track'n'Field*, *Terminator 2*, *Star Wars*, *Kid Dracula*, *Looney Tunes*. Possibilmente zona Milano.
Matteo tel. 02/6175312 (ore ufficio) - tel. 02/2423561 (ore pasti)

SCAMBIO, vendo, acquisto cartucce per Megadrive, Super Nintendo, Neo Geo, solo se in perfette condizioni. A disposizione numerosi titoli: *Thunder Force IV*, *Final Fight*, *Road Runner*, *Power Athlete*, *Fatal Fury 2*, *Super Side Kicks*, *Soccer Brawl* e tanti altri.
Nicola Grossi tel. 0883/613562 (ore serali).

SCAMBIO Sega Megadrive europeo, completo di 2 joypad originali, 5 cartucce e cavi di collegamento + Game Gear con 3 fantastici giochi, il tutto in cambio di Neo Geo in buone condizioni, con almeno 3 cartucce e 2 joypad, oppure 4 cartucce e 1 joypad. Solo zona Como
Massimo tel. 031/521682.

CONTATTI

Vorrei fondare, in zona Firenze, un Console Club dove sia possibile scambiarsi trucchi e consigli per i giochi. Iscrivetevi in tanti, perché ci sarà anche una compra-vendita-scambio di cartucce
Morgan Monci Via della Fonderia, 34 - 50142 Firenze tel. 055/225886

Attenzione! È nato il club "Master of Videogames". Basta una qualsiasi console e tanta voglia di divertirsi per iscriversi. Allora, cosa aspettate? Annuncio valido solo nella provincia di Potenza
Walter Basile Via L. da Vinci, 22 - 85100 Potenza tel. 0971/53530
Rosario Pucciarelli Via Poggio 3 Galli - 85100 Potenza tel. 0971/52217.

GAME OVER

DOPO 3 ANNI ZIO EUFEMIO È TORNATO!

Era sparito. Nessuno di noi era mai riuscito a vederlo. D'altronde non aveva tutti i torti, aveva ormai raggiunto un livello di obesità decisamente obbrobrioso. Oggi, con grande gioia di Zia Marisa e di tutti noi, è finalmente tornato. Dopo tre anni passati in una clinica Svizzera a combattere il grasso incipiente, Zio Eufemio può ancora girare qui in redazione senza vergognarsi del suo aspetto. Quella che vedete qui a fianco è una foto dopo la cura, bisogna ammettere che le differenze sono evidenti e che i dietologhi svizzeri hanno fatto un buon lavoro. È davvero dimagrito moltissimo e pronto a riabbracciare la sua cara Marisa.
Finalmente la Zia più amata dagli italiani può riavere il suo caro maritino!